
NOTICIAS - ANÁLISIS - ANTICIPOS - INFORMES - OPINIÓN
AÑO 2- Nº 15
Julio '06
Argentina......Tu alma
Latinoamérica......0$
Europa.............0€
USA.............0U$S
Resto del mundo..0$
GAMING FACTOR
CERTIFICADA ISO 9001 Y 9002
www.[...]TOR.com.ar
THE WITCHER
UN ACTION-RPG PARA DOMINARLOS A TODOS
PREVIEWS:
ESTE MES LES TRAEMOS ANTICIPOS DE MAELSTROM; JUST CAUSE; TIMESHIFT Y DEL ESPECTACULAR BIOSHOCK.
ADEMÁS:
•UN INFORME SOBRE TIM CAIN, CREADOR DE FALLOUT
•SPACE COWBOY, UN MMO DE NAVES AL MEJOR ESTILO ANIMESCO
¡Y TODAVIA MÁS RELLENO!
REVIEWS:
PARA TODOS USTEDES, LOS ANÁLISIS MÁS JUGOSOS: HITMAN: BLOOD MONEY; HALF-LIFE 2: EPISODE 1; CITY LIFE; SENSIBLE SOCCER; CARS; BATTLEFIELD 2; ARMORED FURY; THE MOVIES: STUNTS & EFFECTS; ¡Y MÁS!
GAMING FACTOR
CARTA ABIERTA A DAVID PRATT - MODS: HALL OF MIRRORS, O EQUILIBRIUM PARA TU MAX PAYNE 2

JUEGO DEL MES



El pelado está de vuelta, esta nueva entrega del Hitman promete, no sólo un motor nuevo sino también unas cuantas novedades que hacen de esta entrega la mejor hasta la fecha, pudiendo elegir no sólo el momento sino la forma en que cumpliremos nuestros nefastos objetivos y recuerden, que parezca un accidente.

INDICE

UN VISTAZO A LA REVISTA QUE TENES EN LA MANO

EDITORIAL

¡No es nuestra culpa! ¡Posta!
Nosotros sólo analizamos los juegos, no tenemos nada que ver conque la mayoría de lo que salga apeste.
Ya sabemos que este mes tenemos muy pocos juegos buenos, aunque admito que hemos tenido peores meses. Como por ejemplo estos mismos meses pero del año pasado, donde la cantidad de juegos que salían era mínima.
Ahora que lo veo, parezco disco rayado en esta editorial; siempre quejándome de la porquería de los juegos de hoy en día, de los pocos juegos buenos que salen, etcétera.
Es por ello que este mes me propongo cambiar, y tal cual promesa de hacer dieta se cumplirá a medias y siempre se pateará hasta que durante una sola semana uno cumpla con su promesa.
Así que por lo que queda de esta editorial voy a hacer un comentario sobre algo bueno.
Durante esta última semana se anunció el lanzamiento de The Elixir, un juego desarrollado íntegramente en nuestro país, por la gente de Korpos Studios.
En la editorial no podemos esperar para conseguir nuestras copias y meternos en un server a machacarnos virtualmente, especialmente ahora que se acercan las vacaciones. Una fantástica época para jugar y leer Gaming Factor a más no poder.

Diego Beltrami - Jefe de redacción

STAFF

Jefe de redacción
Diego Beltrami

Asistente de redacción
Luciana Decristófaro

Corrección
Federico Mendez
Marcos Navarro
Ricardo Beux

Diseño y diagramación
Diego Beltrami

Staff Gaming Factor
Santiago Platero
Leandro Dias
Matías Sica
Maximiliano Nicoletti
Walter Chacón
Diego Bortman
Matías Leder
Juan Marcos Victorio
Alejandro Parisi
Facundo Szraka

Colaboradores
Martín Petersen Frers
Mariano Martinez
Federico Gaule
Roberto Venero
Gonzalo Lemme
Patricio De Marco
Martín Bugallo

Asador
Julian Cantarelli

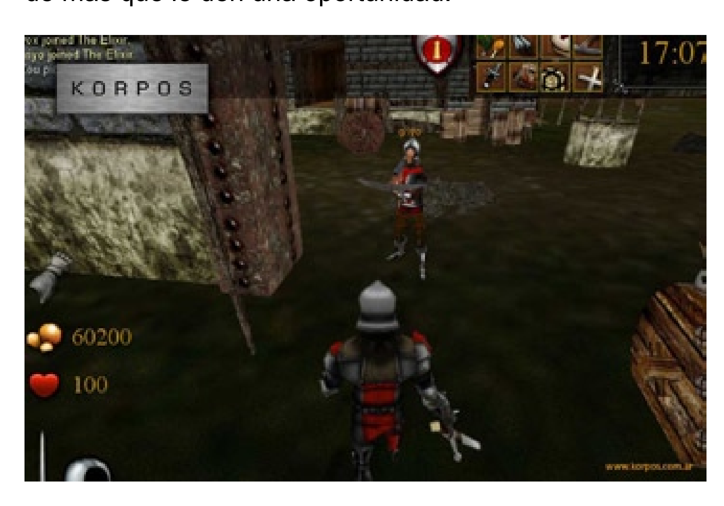
Contacto
prensa@gaming-factor.com.ar
correo@gaming-factor.com.ar

THE ELIXIR A LA VENTA



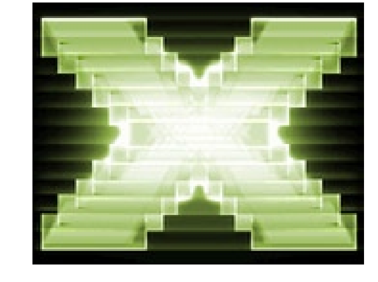
Luego de una larga espera, finalmente ha salido a la venta The Elixir, uno de los más prometedores proyectos argentinos de los últimos tiempos. Si, escucharon bien, este juego es más argento que el dulce de leche y la birome juntos.
Desarrollado por el estudio rosarino Korpos, The Elixir es un MMORPG que combina varios géneros diferentes logrando una experiencia más que interesante. El título transcurre a fines de la Edad Media y plantea la lucha de dos facciones que se encuentran enfrentadas desde hace siglos, donde casi nadie recuerda el porqué de tal disputa. Algunos comentan que la causa de esta guerra sangrienta se relaciona con el robo de una sustancia magnífica, capaz de lograr que cualquier hombre sea inmortal, llamada el Elixir de la Vida.
Este lanzamiento significa un gran paso para la industria argentina de videojuegos, que hoy en día está lejos de poder competir con los productos millonarios desarrollados por las grandes empresas.
Edusoft se encarga actualmente de distribuir este RPG Online que a diferencia de la mayoría, no requiere del pago de una cuota mensual para poder disfrutarlo. Obviamente su precio es mucho menor que el de productos extranjeros como World of Warcraft, por lo que no estaría de más que le den una oportunidad.





DIRECTX RINDE FÍSICA

Mientras que la aceleración de la física por medio del hardware todavía está en pañales, Microsoft -como no podía ser de otra manera- no pierde tiempo. Según lo comentado en un artículo posteado en ExtremeTech, ya se estaría trabajando para que en las próximas versiones de DirectX ya esté integrado el soporte para la física. The Windows Graphics and Gaming Technology Group se encuentran en una activa búsqueda de un diseñador e ingeniero de software para que lidere el equipo de proyecto. Por lo que el artículo cobra mayor fuerza.



NEED FOR SPEED: CARBON ANUNCIADO

EA ha anunciado finalmente su nueva producción en el mundo de los NFS, “Carbon”.
Como los últimos NFS de la serie, se comienza corriendo en una ciudad contra los tuners de turno y la policía, para pasar luego al temible “Cañon Carbon'' donde los participantes se jugarán la vida a la vuelta de cada curva.
Larry LaPierre, productor ejecutivo, dijo que este modo de juego es un test a las habilidades de los corredores virtuales, además de que promete nuevos modos de tuneo para el auto.
NFS: Carbon se espera a la venta en noviembre de este año.







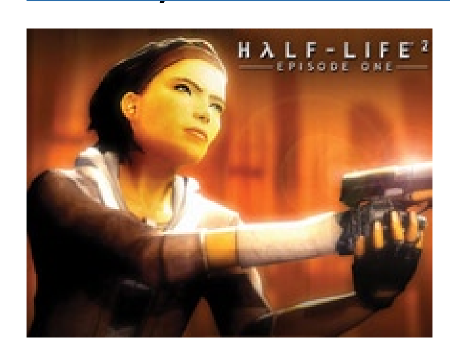
ANUNCIO OFICIAL DE GALACTIC CIVILIZATIONS II: DARK AVATAR

Stardock, famosa por realizar soluciones visuales para modificar nuestros escritorios de windows a placer, dentro de su rama Stardock Entertainment, anunció durante el transcurso del mes de Junio el lanzamiento de la primera expansión para su premiado (y polémico por no contener protecciones anti-piratería) Galactic Civilizations II: Dread Lords. Esta primera expansión trae consigo una multitud de nuevos cambios al título, entre los que podemos destacar una nueva campaña single-player en la que seremos testigos de la extinción de dos razas y la introducción de otras tantas.
Además, Dark Avatar, tal el nombre de la expansión, introduce un sistema de cinturones de asteroides ricos en recursos, planetas que únicamente podrán ser colonizados con avanzados conocimientos tecnológicos y espías, que ayudarán a crear desestabilización y sabotaje. Como una opción aparte, contendrá algo denominado “Epic Generator” que creará un arco argumental único para cada partida desarrollada.
Entre otras cosas, Dark Avatar es el primer juego lanzado por la rama Entertainment de Stardock (ya que los anteriores títulos fueron lanzados a manos de Stardock a secas), que se centrará en marketing y distribución de juegos de desarrollo independiente.





APA, HALF LIFE 3 YA ESTÁ ACÁ



La gente de Valve explicó por qué se eligió, como se menciona en la review de Episode One (en este mismo número), lanzar Half Life 3 en tres cómodas cuotas. Las razones que dieron es que si en vez de sacar el juego en tres episodios distintos sacaban un juego todo junto con motor nuevo y demases, tardarían otros seis años, momento para el cual la mayoría de sus desarrolladores ya se habrían retirado. Tambien contaron que “Aftermath” siempre fue considerado un nombre en código, ya que generaba mucha confusión y no expresaba la esencia del juego, y admitieron que un nombre mejor hubiera sido “Half Life 3: Episode One” pero que se descartó por la manera en la que se está desarrollando el resto. Y para los fanáticos, no esperen una película por ahora, ya que según contó Valve, los libretos que ofrecieron “apestan”.





MÁS INFO DE HALO 2 PC

Bungie, la compañía ya absorvida por Microsoft, dió a conocer algunos detalles de su tan hablado Halo 2, versión PC. Básicamente, Halo 2 poseerá un multiplayer que soportará hasta 16 personas online siempre y cuando estas estén jugando en la computadora (conectarse con gente que cuenta con una Xbox será imposible); un manejo del personaje más “suave” que el de consola y la posibilidad de crear mapas con un avanzado editor.
Como es sabido, necesitaremos de Windows Vista para hacerlo andar, eso significa que hasta que no salga este S.O. (posiblemente para comienzos del año que viene), no vamos a poder tocar este juego.



MAMÁ, ME VOY A MUDAR



Blizzard anunció que permitirá a los usuarios de World Of Warcraft transferir sus personajes de un servidor a otro por la módica suma de 25 dólares. Pero no todo es color de rosa, ya que tendrá muchas limitaciones en cuestión de disponibilidad y pasos a seguir, ya sea la cantidad de dinero virtual que tenga el personaje y la disponibilidad del servidor al que se quiere ir. Todavía no hay fecha estimada para aplicar este sistema, solo se sabe que primero se utilizará en Estados Unidos y luego en Europa y que los detalles técnicos pueden sufrir varios cambios hasta que se implemente el mismo.

REBELLION ASIMILA CORE



Los creadores del afamado Rouge Trooper llegaron a un acuerdo con el grupo SCI Entertainment para la contratación del equipo de Core Design. Aseguraron además, que retendrían su nombre pero que a su vez le darían uno nuevo que aun está por confirmarse, de esta manera se estaría trabajando en un nuevo proyecto en conjunto con el estudio adquirido. Core fue parte de Eidos desde el año 1996 y desarrolladores de 6 entregas del renombrado Tomb Raider. A partir del fracaso comercial que supuso el sexto titulo de la saga, ahora la serie quedó en manos de Cristal Dynamics.



TODO UT PARA PRIMAVERA

Ya pasó con Half Life, ahora es el turno de la saga Unreal: Midway acaba de adquirir los respectivos derechos para lanzar a la venta el pack “Unreal: Anthology”. Por un muy bajo precio para la actualidad (30 dólares), los que desconocen completamente la saga en cuestión podrán disfrutar del groso y clásico Unreal, su expansión Return to Na Pali, el no-tan-bueno Unreal 2, el memorable Unreal Tournament y su recomendable secuela, Unreal Tournament 2004. Los disponibles, estarán en su versión GOTY (Game of the Year) con cositas varias incluídas como mapas nuevos, mods, etc.



Todo esto, para otoño de este año. Recordemos que Epic Games dejó a Midway encargada de distribuir el prometedor Unreal Tournament 2007, no podemos esperar menos de este pack.

BILLY SE VA EN EL 2008



¿Quién en su sano juicio se iría de un gigante como Microsoft? ¿Algún nerd rebelde? ¿Una secretaria constantemente acosada? No señores, Bill Gates... y no es joda. Hace unas semanas, Gates anunció su retiro en el 2008 como jefe fundador de la compañía mencionada, dejándole el mando a sus oficiales técnicos Ray Ozzie y Craig Mundie, que, seguramente, deben estar saltando en una pata. Billie piensa trabajar a pleno para su propia fundación “Bill & Melinda Gates” que se dedica a “llevar el aprendizaje y salud a la comunidad global”, según ellos. Eso sí, con la fortuna que amasó en su imperio -¡50 mil millones de dolares, boludo!-, tienen para vivir toda la prole de este por cinco siglos.

FECHAS DE SALIDA

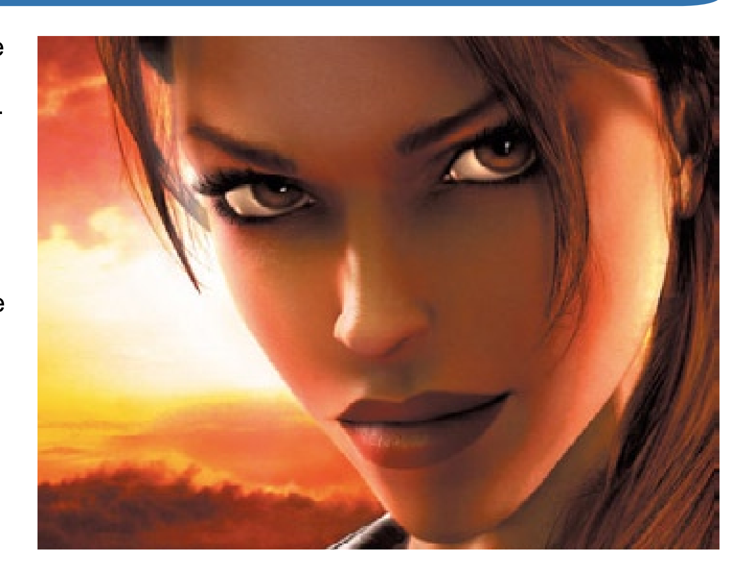
Battlecruiser Next Gen	Q4 2007
Battlestations: Midway	Q4 2006
BioShock	2006
Broken Sword: The Angel of Death	Q3 2006
Caesar IV	12/09/2006
Call of Cthulhu: Destiny’s End	19/10/2006
Call of Juarez	Sept 2006
CellFactor	Q4 2007
CivCity: Rome	24/07/2006
Civilization IV: Warlords	24/07/2006
Civilization’s Dawn	2006
Company of Heroes	2006
Crysis	Q4 2006
Dark Messiah of Might & Magic	Q3 2006
Dungeon Siege II: Broken World	01/08/2006
Duke Nukem Forever	Algún día quizá
El Matador	16/08/2006
Enemy Territory: Quake Wars	Q3 2006
F.E.A.R. Extraction Point	Q4 2006
FlatOut 2	01/08/2006
Haze	Q1 2007
Heaven vs Hell	2006
Hell Tycoon	TBA
Hellgate: London	Octubre 2006
Joint Task Force	Q4 2006
Just Cause	Q3 2006
LEGO Star Wars II: The Original Trilogy	12/09/2006
Maelstrom	Sept 2006
Mage Knight Apocalypse	01/09/2006
Marvel: Ultimate Alliance	Q4 2006
Micro Machines V4	Q3 2006
Neverwinter Nights 2	19/092006
Operation Flashpoint 2	2006
Origin of the Species	06/09/2006
Overlord	2007
Postal 3	Q1 2008
Reservoir Dogs	Q3 2006
Runaway 2: The Dream of the Turtle	2006
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	Q1 2007
Scarface: The World Is Yours	Q4 2006
Spore	Q1 2007
Stranglehold	Q4 2006
Supreme Commander	Q1 2007
The Witcher	2007
TimeShift	Sept 2006
Tom Clancy’s Splinter Cell Double Agent	26/09/2006
Unreal Tournament 2007	2007
Warhammer: Mark of Chaos	Q4 2006
World in Conflict	Q2 2007

Referencias:
TBA (To Be Anounced): Todavía por anunciar.
Q#: Indica el cuatrimestre del año

LOS 10 DE LARA SIGUEN EN PIE

TOMB RAIDER

Que si, que no. Que te cancelo, que te sigo desarrollando. Después de, como verán, varias idas y venidas, el juego aniversario de nuestra pechugona Lara Croft finalmente vera la luz. Está siendo desarrollado por Cristal Dynamics y será una remake del juego original. No será solo un Update gráfico, sino que además contendrá nuevos movimientos para nuestra protagonista. Un video anda dando vueltas por la red y según palabras de Eidos (los creadores del primer Tomb Raider), es auténtico.



NIÑERA SE BUSCA:

La productora Big Screen Entertainment Group (BSEG) se unió con los desarrolladores de Maxim Software, aquellos en dar nacimiento al juego The Da Vinci Code, para crear la adaptación de película a su próximo thriller, llamado Babysitter Wanted ("Se necesita niñera"). Se trata de un proyecto que, actualmente, es propiedad de BSEG, el cual comenzará a grabarse a partir de Agosto -en IMDB tiene fecha de salida en el 2007-.
La historia transcurre en la vida de una joven –la niñera- que sólo se preocupa por su seguridad y la de la criatura que tiene que cuidar.
Al parecer, extrañas situaciones se sucederán para dar comienzo a este thriller que pretende atrapar al espectador a como dé lugar, jugando con traumas y miedos generales, como ser el miedo al sentirse solo y completamente vulnerable en el medio de la nada. Aparentemente ambas empresas vieron en esta narración la estructura perfecta para un juego innovador, que todavía no tiene decidido su alcance, estando la posibilidad de que sea desarrollado para PC tanto como para alguna consola. Como no hay muchos más datos al respecto, habrá que esperar la liberación de más información que nos confirme qué tan cerca de ser real está este proyecto.



EA COMPRA MYTHIC ENT

Para el segundo cuarto del 2007, otra compañía será absorvida por Electronics Arts; esta vez es el turno de Mythic Entertainment, famosa por los MMORPG's Dark Age of Camelot y la saga Warhammer. La nueva empresa, desde ahora denominada "originalmente" EA Mythic, se concentrará específicamente en desarrollar juegos online.



ADRIANO Y EL PES 2007

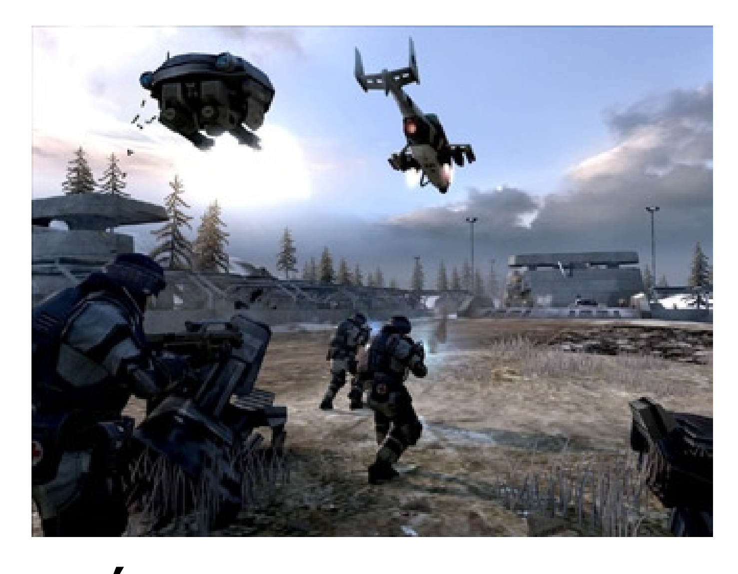
Adriano, reconocido brasileño futbolista, nacido en 1982, Rio de Janéiro; dio sus primeros pasos por el fútbol en el club brazuca Flamengo para después pasarse al Milan en 2002. En su selección, fue EL goleador de la Copa América 2004 y ganó el Golden Ball Award en el 2005 por sus cinco goles en la Copa de las Confederaciones. ¿Qué tiene que ver todo esto con una revista gamer? Que Adriano será la nueva cara para el juego Winning Eleven: PES 2007.





VARIAS DE BATTLEFIELD 2142

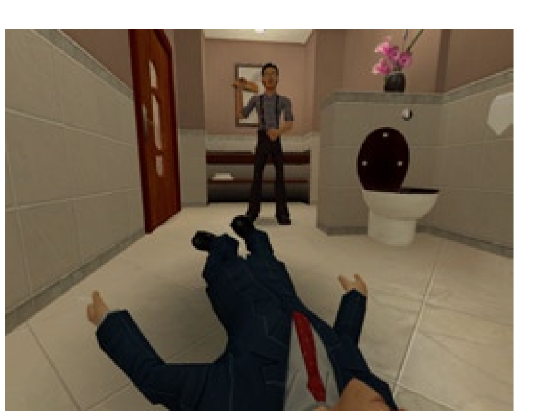
Buenas noticias para todos los fanáticos de la saga Battlefield. Hace pocos días, la gente de DICE confirmó que tiene planeado lanzar una beta abierta al público de su próximo lanzamiento: Battlefield 2142. El motivo de esta decisión sería que los programadores quieren evitar todo tipo de inconvenientes para no tener que solucionarlos luego de la salida oficial del título. Recordemos que a diferencia de los anteriores juegos de la serie, 2142 está ambientado en un mundo futurista en donde todo ha cambiado y la alta tecnología está a la orden de la destrucción.
Pero esta no es la única novedad ya que también se ha confirmado la fecha de salida oficial, prevista para este 19 de octubre. Incluso prometieron que la demo oficial saldría unos días antes. Esperemos que cumplan con todo esto y fundamentalmente que saquen a la venta un producto poderoso tal como en su momento lo fueron los anteriores.





MÁS STEAM Y SOURCE PARA TODOS

The Ship es el nombre del proyecto del nuevo estudio Outerlight. Estos muchachotes comenzaron como un equipo de Modding del Half Life 2 y crecieron hasta formar un estudio independiente. Conocedores del Motor Source, The Ship fue concebido a partir de este y se espera que esté disponible vía Steam para el mes de julio. Valve será su distribuidor y según su anuncio, el titulo será un "massively mysterious thriller" donde estaremos abordo de un transatlántico con un estilo de los años '20. Tendrá la particularidad de que todos los pasajeros del barco deberán ser eliminados. Deberemos explorar, andar a escondidas y usar el marote, siendo palabras de la compañía que no se parecerá a ningún juego de FPS. Además, después de su lanzamiento se esperan actualizaciones y nuevos contenidos para su particular estilo Multiplayer vía Steam.



TODO EL MUNDO QUIERE A PSICOFXP

Recientemente nos llega la agradable noticia, de parte de la prestigiosa empresa de investigación y medición de tráfico Alexa, informándonos que nuestros amigos de PsicoFXP (www.psicofxp.com) están entre las diez páginas más visitadas de la Argentina. Vaya de parte de todo Gaming Factor la más grande de las felicitaciones a la comunidad entera por lograr tan importante reconocimiento . Esperamos que no paren hasta llegar al segundo puesto… obviamente nosotros los vamos a mirar desde arriba.

Galería de imágenes

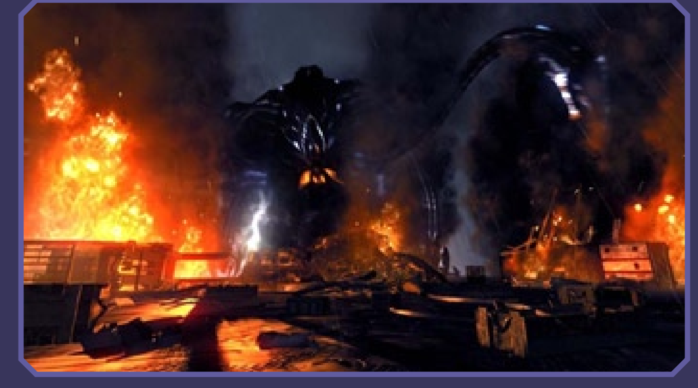
¿ESPEJITOS DE COLORES U OBRAS DE ARTE?

CRYSIS





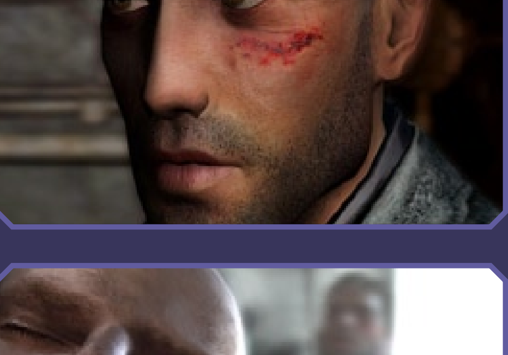






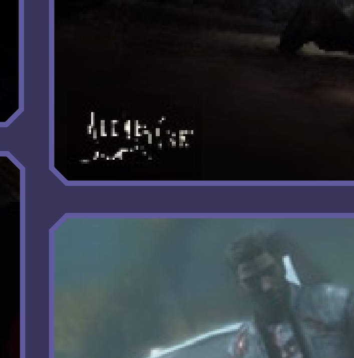


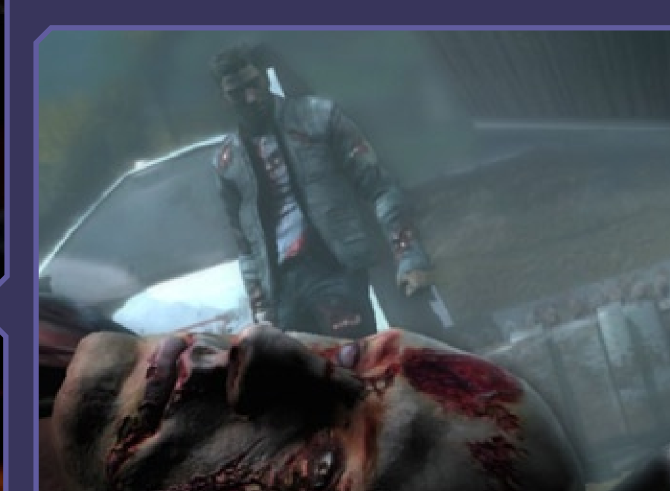


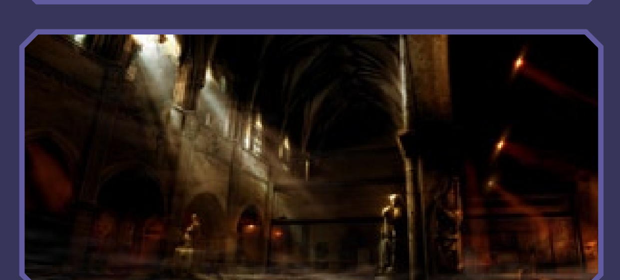












FICHA TÉCNICA
•Fecha de salida: Septiembre 2006
•Demo: No disponible
•Género: RTS
•Compañía: K-D Lab
•Distribución: Codemasters

MAELSTROM

POR Walter Chacón

QUE VENGAN TODOS LOS P(PRRRRRR)

En los últimos meses tuvimos una invasión de juegos de estrategia basados en la segunda guerra mundial, la mayoría dejando bastante que desear. Con los FPS sucede desde hace rato, haciendo que gritemos cada mes "basta". Claro que hay excepciones como Call of Duty 2 o en los RTS Codename: Panzers Phase 2 (si bien no es un clásico, sigue siendo muy bueno). Por suerte parece que ahora las empresas optan por basarse en mundos futuristas -no menos apocalípticos, claro-, con ejemplos como Supreme Commander o el juego del que hablaré en esta nota: Maelstrom

Los gobiernos son cada vez más débiles por culpa de sus corruptos representantes. Pero volviendo al juego -en el que casualmente sucede lo mismo-, varias organizaciones consiguen tanto poder que incluso llegan a formar sus propios ejércitos trayendo gente de afuera. Un día se formó una lluvia de meteoritos que impactó con la tierra, devastando muchos países e inundando otros. Titulada Maelstrom, este desastre hizo que el agua se transforme en el recurso más ansiado por las facciones que sobrevivieron, originando guerras que llevan a la humanidad al borde de la extinción. En el momento que solo quedan la Ascension (liderados por el aristócrata Arlan Khan) y los Remnants (formado por las ex fuerzas militares de todo el mundo); aparece una raza alien llamada Hai-Genti (¡no los estoy jodiendo!) que planea colonizar el maltratado planeta. Y sí, señores, se formó lo que todos esperaban: la hecatombe.



• ¡Tiro', lio y cosha golda! •



ROBOTECH • DÍA DE LA INDEPENDENCIA • WATERWORLD

Como es habitual, cada bando es muy distinto entre sí, teniendo cada uno sus pros y contras muy bien marcados.

La Ascension cuenta con tecnología bastante avanzada, teniendo fuerza destructiva basada en rayos láser y campos de fuerza para protegerse. La mayoría de sus unidades son transformables (mechomorphs), pudiendo tomar varias formas con ventajas y desventajas específicas, como por ejemplo que un tanque se transforme en un robot con rifle sniper. También podemos mover la base a un lugar más estratégico, aunque obviamente tendrá un movimiento bastante lento y no será tan efectivo en los combates.

Los Remnants no cuentan con toda esta tecnología, disminuyéndoles mucho su poder de fuego. Este bando debe emplear muchas técnicas guerrilleras para poder hackear equipo o tanques de los otros bandos, aunque por lo menos cuenta con vehículos que pueden adaptarse a distintas situaciones, como tanques que flotan en el agua.

La raza alien, que no derrocha tecnología por todos lados como se lo ve en todas las películas, serían más comparables con los Zergs de Starcraft. Sus unidades y estructuras son biológicas, enviadas desde la órbita del planeta en forma de huevos o esporas que decidiremos en qué se transformarán.

Tienen otras diferencias aparte de las unidades. Para la manutención de la energía la Ascension cuenta con paneles solares en cada uno de sus edificios, evitando el retraso por olvidarnos de colocar plantas eléctricas suficientes. Los milicos retirados también usan paneles solares, pero se construyen aparte, mientras que para los aliens el sol es al pedo, incluso tendrán ciertas ventajas al atacar de noche. Pero no olvidemos el porqué de esta guerra: agua. Los Hai-Genti son los que más aman este recurso, así que cuando encuentran una fuente deben destruirla e intentar inundar todo el terreno que puedan para conseguir la ventaja de luchar en su hábitat natural. Las dos clases humanas necesitan agua limpia, por lo que tienen que defender estas fuentes como si fueran minas de oro. Un último recurso son los sobrevivientes que no pertenecen a ninguna de las facciones que podremos reclutar si somos de los Remnants, capturar para experimentos locos de la Ascension o usar como combustible de los aliens.



PIXELES EN FORMA DE CUBOS

El motor del juego será una versión mejorada del que se usó en Perimeter, un juego de estrategia creado por la misma empresa que no tuvo tanto éxito en el mercado. El engine reemplaza los polígonos por Voxels, el equivalente del píxel en la tercera dimensión. Estos permiten unos paisajes más coloridos realmente hermosos y hacen que las unidades (especialmente las alienígenas) luzcan con más vida. No solo eso, si no que el terreno es totalmente deformable, ya sea por las explosiones de los edificios o por la caída de asteroides. Combinando esta tecnología con la importancia del agua, se consigue que el H2O (evitemos repeticiones) siga las depresiones del terreno, con todas las ventajas estratégicas que esto implica. Usando unidades especializadas para ello, podremos crear canales que conduzcan desde un lago hasta una base con menor altitud; o, con la tecnología de la Ascension, congelar el agua y las unidades que estén en ella.

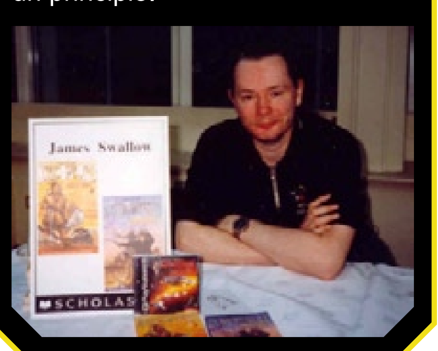
Como broche de oro, contaremos con un zoom que nos mostrará los detalles más soberbios de los escenarios y se nombró la posibilidad de tomar control de una unidad específica para manejarla en primera persona. Nada mejor que comandar un ejército y sentir la furia de la batalla en los ojos de uno de nuestros soldados.

Como mencioné anteriormente, K-D Lab ya tuvo Perimeter como experiencia, así que sabe muy bien qué cosas corregir para que no se repita la mala suerte que tuvo en el mercado. Esperamos impacientes lo que parece ser la innovación y el respiro que necesitan los RTS después de tanta segunda guerra mundial.



JAMES SWALLOW

Cuando Codemasters se puso a pensar en Perimeter, se dieron cuenta que la historia no era tan buena como ellos creían, así que para Maelstrom decidieron contratar a un experto en el tema: James Swallow, quién creó el guión de varios capítulos de Star Trek: Voyager; y de los juegos Star Trek: Invasión y Battlestar Galactica. La empresa promete que la historia será más original e interesante de lo que parece en un principio.



Ficha Técnica
•Fecha de salida: algun dia del 2007
•Demo: No disponible
•Género: FPS - Survival
•Compañía: Irrational Games
•Distribución: Take Two

BIOSHOCK

POR Matias Leder

PARA JUGAR EN LA OSCURIDAD



Algunos recordarán System Shock 2, juego al que los desarrolladores de Bioshock se refieren como el "predecesor espiritual", ya que al igual que en System shock 2, tenemos un estilo de juego abierto, que nos deja tomar nuestras decisiones y adaptar nuestro juego a lo que decidamos hacer mientras jugamos.

BLACK MESA NO ERA EL ÚNICO

Un lugar que descubrir. La premisa del juego es situarnos en unas extrañas instalaciones submarinas que parecen haber sido abandonadas hace mucho. Este lugar que una vez fuera construido en secreto por los soviéticos como una ciudad utópica y autosuficiente, obteniendo todos los recursos necesarios de la vida marina y del lecho oceánico, mientras que toda la energía era producida por las mareas; y habitada por las más brillantes mentes con el fin de que, lejos de las preocupaciones del exterior, desarrollen su ciencia a niveles increíbles. Pero la ciencia desmedida es fatal, como ya lo demostró nuestro querido Gordon Freeman en otro juego.



Uno de los descubrimientos fue una criatura que habitaba el lecho marítimo, que producía una sustancia que podía utilizarse para mejorar el cuerpo humano, esta sustancia fue llamada ADAM; no se sabe bien desde cuándo existe esa ciudad, pero durante una época de guerra, se intentó utilizar esta sustancia para mejorar a los soldados, otorgándoles una ventaja en el campo de batalla. Pero la utilización de ADAM conlleva muchas desventajas que no estaban previstas: los sujetos expuestos a ese tratamiento pierden lentamente su humanidad, tanto física como mentalmente; las mutaciones los cambian en formas espantosas, al tiempo que desarrollan una adicción a esta sustancia, una adicción que deben suplir de cualquier forma posible. Es durante esa guerra que todas las fuentes naturales de ADAM son destruidas, llevando la estabilidad de la ciudad sumergida a un colapso, ya que prácticamente toda su población dependía de la sustancia para sobrevivir. Caos reinó, y bueno... Todo se fue al carajo.

SOBREVIVIR

Nuestro personaje se encuentra de repente en medio de esas instalaciones, sin saber qué hace ahí y con la idea de salir; para lo cual tendremos que explorar cada rincón de este extraño lugar, desde sus rascacielos con forma de colmena hasta sus claustrofóbicos pasillos inferiores.
Este tenebroso mundo está vivo. Así fue diseñado por los desarrolladores del juego, los cuales idearon la IA como un intento de asemejar las criaturas a la vida real y no a monstruos sedientos de sangre. Encontramos tres tipos de criaturas básicamente: obreros, depredadores y soldados; los primeros buscan cosas que llevar a su refugio, ya sea recursos o comida (por ejemplo: nosotros); los depredadores siempre están al acecho, tratando de llevarse algún obrero al estómago (o estómagos) y de vez en cuando algún bocado diferente (por ejemplo: de nuevo, nosotros); y por último, los soldados que protegen a los obreros de su grupo de quienes intenten dañarlos (una vez más, nosotros). La IA actúa de una manera que se asemeja a la naturaleza: un obrero ocupado nos ignora, igual un depredador con el estómago lleno; soldados que no tengan nada contra nosotros no nos atacarán; las criaturas simplemente se limitan a seguir con sus vidas y no van a amenazarnos a menos que sea necesario. La estructura que conforma esta ciudad se encuentra debajo de toneladas de agua y sometida a las presiones y las mareas que ésta genera, por lo que está bastante deteriorada, más aún si tenemos en cuenta el tiempo que lleva abandonada por parte de algún tipo de mantenimiento (que aunque los monstruos esos tienen brazos, y algunos demasiados, no los usan para eso) esto la vuelve muy tenebrosa, con ruidos de cosas a punto de romperse, agua goteando por innumerables filtraciones, tubos oxidados que vibran y se retuercen ante la fuerza del agua que transportan; tanto el escenario como sus habitantes están pensados para hacernos pegar el cagazo de nuestras vidas. Tal vez lo que Doom III quiso hacer pero no pudo. Las criaturas no puede catalogarse individualmente, si alguna vez han sido humanas, hoy en día sólo se puede distinguir en algunas un pulmón pegado al exterior de algo que parece un pez caminando, permitiéndole respirar fuera del agua; o un brazo a un lado de una masa sin forma, extraño pero aún capaz de sostener un arma de fuego que alegremente usará contra nosotros.



JERINGAS Y ARMAMENTO

La supervivencia en estas condiciones es difícil, por lo que es indispensable contar con el equipo adecuado. Las armas de Bioshock no son muchas, pero son muy customizables. La idea es que adaptemos las armas a la situación, ya sea variando el tipo de municiones que usan, modos de disparo, o la manera de utilizarlas; no es lo mismo un enemigo mecánico o con una grosa armadura que una especie de araña con cabeza que nos encara. El uso del escenario y las armas tiene que ser meditado y en muy poco tiempo, ya que ellos no van a esperar que pensemos para atacarnos. Y poner pausa... Es para maricones. Además del armamento tenemos el propio ADAM, sustancia que puede usarse en dosis pequeñas sin efectos secundarios (o eso esperamos) para obtener por un tiempo determinado un incremento en algún aspecto que nos ayude en combate: un impulso





de velocidad por unos segundos nos ayudaría a escapar de una situación peligrosa; un aumento de resistencia a la presión nos permitiría salir de la instalación, o entrar a un área mal presurizada, mientras que resistencia al calor nos permite tender trampas usando fuego o el mismo control de temperatura de las habitaciones.
Cada criatura posee vulnerabilidades y protecciones; algunas son débiles al fuego, otras al frío, algunas reciben mucho daño con balas perforantes, otras necesitan enormes cantidades de daño en poco tiempo o es inútil; y queda en nosotros aprender esas debilidades, el juego no nos las dice, tenemos que descubrirlas por nosotros mismos, al inspeccionar y vigilar el comportamiento de cada una mientras no nos noten.
El escenario puede manipularse a niveles nunca vistos, también. Para que se hagan una idea podemos en algunas habitaciones manejar la presión hasta valores tan altos que las ondas acústicas no pueden viajar por mucha distancia, por lo que si en ella hay una criatura que se guía por sonido le costará trabajo detectarnos, claro que tendremos que usar un ADAM si queremos sobrevivir ahí dentro. Las situaciones pueden solucionarse de muchas maneras diferentes, dependiendo de lo que se nos ocurra y de los objetos que tengamos con nosotros en ese momento. Por último tenemos los implantes. En diferentes partes de las instalaciones científicas encontraremos máquinas capaces de hacernos implantes que mejoren nuestras capacidades, con efectos similares a los del ADAM, pero más potentes y permanentes, aunque la cantidad que podemos tener es limitada. Estas máquinas pueden ser usadas sólo una vez cada una, y en ese uso decidimos si queremos agregarnos algún implante que hayamos encontrados o intercambiar otro que ya tengamos de antes.



NI LAS PAREDES NOS QUIEREN AHÍ

Como ya dije, cada situación puede encararse de muchas formas diferentes. Como se demostró en la E3, un cadáver tirado en medio de una habitación inmediatamente está gritando "revísenme" pero notamos que está en medio de la visión de una cámara, y si queremos ver si nos trae algún regalito podemos:
1- Dispararle al cadáver hasta sacarlo del ángulo de visión de la cámara (gracias Havoc 3.0).
2- Tratar de moverlo cuando la cámara esté mirando hacia otro lado.
3- Dispararle a la cámara (podría activar la alarma).
4- Buscar los controles de la cámara y desactivarla, etc.
En la demostración se optó por la segunda, con poca suerte ya que la alarma sonó de todas formas y los pequeños robots de seguridad salieron a saludar con una lluvia de plomo.
En cualquier caso, cualquier situación en la que nos encontremos tiene solución, de alguna forma u otra podemos salir de eso, basta con encontrar la manera; como buen juego de rol, asumamos la responsabilidad de nuestros errores y sigamos adelante, algo que no se ve muy a menudo en juegos donde uno termina gastando la tecla de quick load.

Este juego nos propone descubrir el argumento mientras lo jugamos, contado por las mismas personas que habitaron ese lugar en forma de notas y grabaciones que encontraremos al recorrerlo buscando una salida; encarando los combates de miles de maneras diferentes y con un desarrollo totalmente abierto a nuestras decisiones, al igual que System Shock 2 y Deus Ex, todo esto potenciado por el Unreal Engine 3. Con todo eso, éste parece un juego que vale la pena esperar, y esperar es lo que tendremos que hacer, ya que no va a dar la cara hasta el 2007, al menos.

FICHA TÉCNICA
•Fecha de salida: Q3 2006
•Demo: No disponible
•Género: Arcade / acción
•Compañía: Avalanche Studios
•Distribución: Eidos

JUST CAUSE

POR Juan Marcos Victorio

LO ÚLTIMO DE ACCIÓN DE EIDOS

Just Cause es un nuevo juego de acción en tercera persona, como tantos otros a los que ya estamos (lamentablemente) acostumbrados a ver. La historia es originalísima: somos un agente operativo de la CIA y nuestra tarea será ir a una islita de Sudamérica para sacar del medio al régimen de turno. No sólo esto, sino que para darle aún más giros inteligentes al guión, se les ocurrió que el dictador en cuestión debería poseer las tan temidas "armas de destrucción masiva" (¿serán las que no encontraron en Irak la otra vuelta?).
Más trillado imposible. Sin embargo, ciertos detallitos podrían convertir esta potencial bazofia del montón en un título interesante, al menos de probar.



POR AIRE, TIERRA Y MAR.

Parece ser que la acción se desarrollará en todos los terrenos posibles. Tendremos las ya conocidas secuencias manejando nuestro muñeco y repartiendo plomo a todo lo que se cruce, pero también habrá otras donde deberemos robar vehículos (de todo tipo) y recorrer en ellos la isla. Desde auto y motos, pasando por lanchas y botes, llegando incluso a pilotar algún que otro aeroplano, tendremos disponible una gran cantidad de opciones a la hora de trasladarnos por ese pedazo de tierra rodeado de océano. Incluso habrá misiones que apuntarán a eso: recorrer cierta distancia en un plazo de tiempo disponible, para alcanzar un punto determinado en la isla. Otro punto interesante es que prometen un mapa enorme, pero realmente ENORME. Y, según dicen, dependiendo del punto de vista donde nos encontremos (ya sea en el cielo, agua o tierra), el juego escalará la vista para que veamos lo que realmente estaría visible a los ojos humanos, si estuviéramos en ese lugar en particular en la realidad.
Al menos suena atractivo, habrá que ver cual es el resultado final real.

¿OTRO FAR CRY?

Seguro ya a esta altura, mentalmente, e incluso sin darse cuenta, compararon algunos de los detalles del juego con el susodicho FPS. Sin embargo, más allá de la ambientación, el tema de algunos vehículos, las armas y los militares (o mercenarios) que nos cruzamos, los juegos no tienen mucho en común. Entonces dirán: ¿para qué menciona al Far Cry?
Simple: Crysis, el nuevo juego hecho con el motor de Far Cry, tiene fecha de salida tentativa tan sólo unos meses luego de Just Cause. En vista de los videos y demos tecnológicas que se han visto, Crysis promete y mucho, mientras que Just Cause, a pesar de los buenos intentos y alguna que otra idea "novedosa", se queda en el camino. Lo poco que se ha visto hasta ahora, si bien luce atractivo, tiene problemas de estabilidad y gráficos, y ni hablar de las caídas de performance.
En resumen: Eidos la va a tener complicada para superar a EA con su título, con el cual sin lugar a dudas va a tener una lucha despareja y difícil.
Sin embargo no está dicha la última palabra hasta que, dentro de unos meses, te bajes la mejor revista del mundo y leas las reviews correspondientes.
Mientras tanto esperamos que el equipo desarrollador pueda eliminar los bugs y problemas de performance generales que tiene el juego, brindarle un desarrollo que no sea repetitivo y terminar de redondear un producto digno que nos conquiste desde el primer instante en que pisamos las costas arenosas de la isla.



• Otra que Tom Cruise •

FICHA TÉCNICA
•Fecha de salida: Q4 2006
•Demo: Disponible
•Género: FPS
•Compañía: Saber Interactive
•Distribución: Sierra

TIMESHIFT

POR Facundo Szraka

¿SALIENDO DEL ESTANCAMIENTO?

Si hay algo por lo que en los últimos años se han caracterizado los FPS es por su escasa originalidad. Vemos pasar año tras año galerías de imágenes sobre lo que un motor grafico puede llegar a hacer, obviando factores como la historia, originalidad y jugabilidad. Por supuesto, siempre hay alguna excepción, pero ocurre cada tantos años que el género mismo se hunde bajo los mismos clichés de siempre. Timeshift se presenta con una original propuesta -la de poder manejar el tiempo- abriendo un abanico de posibilidades de juego nuevas para nosotros los jugadores. ¿Podrá lograrlo? Para eso deberemos esperar hasta fin de año, cuando esté llegando a los negocios. Mientras tanto vayamos desmenuzando lo que se viene.


• ¡Sangre! ¡Yeah! •

UN POCO DE HISTORIA.

Nuestro protagonista es un formado piloto de prueba militar llamado Michael Swift, quien recientemente perdió a su única hija. Sumido en una gran depresión, le llega una oferta por parte del ejército para participar de un arriesgado experimento: viajar en el tiempo. Desesperado para salir de su estado emocional, acepta la oferta y lo mandan al año 1911. Para esto utilizan dos máquinas, el Quantum Suit (el control del tiempo) y el Chrononomicon (la máquina del tiempo). Cuando es devuelto a su tiempo, descubre que el mundo que dejó no es el mismo al que volvió: un régimen Fascista emerge por sobre el gobierno Norteamericano (no veo mucha diferencia igual). Como Swift es el único conocedor del secreto sobre el viaje en el tiempo, ahora es el enemigo número uno de la dictadura y es un hombre sumamente buscado.

MANEJANDO EL TIEMPO.

A primera vista no se diferencia mucho de otros First Person Shooter, hasta que entra el juego la manipulación del tiempo. Si bien hay títulos dando vueltas con la temática del tiempo -como el Prince Of Persia - o el uso del ''Bullet Time'' (el famoso efecto Matrix) en varios FPS, acá se trata de darle otro vuelco. No es solamente parar el tiempo y empezar a los tiros. El uso de la táctica será fundamental, no sólo en las batallas, sino también para resolver ciertos puzzles ya que su mecánica estará atada al uso del tiempo. Para esto, hay tres tipos de manipulación. En primera instancia y el estandarte para la aventura tenemos el Time Slow. Hará que nuestros enemigos se vuelvan lentos pudiendo esquivarlos o atacarlos. Y si no se trata de una pelea, podremos por ejemplo, usarlo para accionar dos palancas que en tiempo normal deberían ser accionadas al mismo tiempo. El segundo tipo es el Time Stop con el que, como su nombre indica, detendremos el tiempo. No es muy prolongado, serán sólo unos instantes pero veremos cosas curiosas. Por ejemplo, si paramos el tiempo cerca de un enemigo, podremos sacarle las armas de sus manos. Al volver, los enemigos mirarán desorientados buscando su arma. Claro que también podremos obviar cualquier cosa y solamente dispararles a quemarropa. Quedará a consideración de cada uno. Mi elección es obvia: ¡Matar a quemarropa! Yeah. Para finalizar tendremos el Time Rewind, que usándolo podremos retroceder el tiempo. No podremos, por ejemplo, usarlo para revivir. ¿Estás muerto? A otra cosa. Eso sí: podremos usarlo cuando nos hieren con una granada, estando en una situación fulera o revivir algún momento épico. En uno de los puzzles, tenemos que alcanzar una puerta mientras estamos en una cámara con un viento salvaje que nos aleja de nuestro objetivo. Usando el Time Rewind, volveremos un tiempo atrás y el viento cambiará su dirección permitiéndonos alcanzar la puerta. Hermoso.



MULTIPLAYEANDO

Un aspecto que muchos se estarán preguntando cómo funcionará es el multiplayer. Según han comentado, es un elemento fundamental de la experiencia de juego y que, además, lo llevarán a otro nivel. Para comenzar, podremos usar sólo dos de los tres poderes para manipular el tiempo. Estos serian el Time Stop y Time Slow, según dijeron no fue por una razón técnica, sino más bien porque no les resultaba divertido. ¿Es creíble? Quién sabe. Los poderes disponibles se utilizarán a modo de arma y escudo a la vez. Voy a dar un ejemplo para explicar mejor su implementación: imaginen estar vulnerables al ataque de un sniper o de un misil guiado. Justo en frente de nosotros, detonamos una Slow Grenade abriendo un pequeño espacio ralentizado usándolo como escudo. Las balas o el misil que llegue disminuirán su marcha permitiéndonos esquivar y salir airosos de la situación. Usándolo como arma también será efectiva. Imaginen estar campeando. Escondidos y esperando que algún incrédulo enemigo pase por nuestro camino. La trampa consta de plantar una Slow Grenade para que, cuando nuestro adversario pase por allí, se encuentre con una linda sorpresa. Quedará atrapado en un espacio donde todo ocurre lentamente, permitiéndonos dispararle sin piedad. De manera similar podremos usar la Stop Grenade, ya sea como un efectivo escudo contra fuego enemigo o como arma, paralizando a nuestro oponente por unos instantes y aprovechando para machacarlo. Una vez que el efecto se esfume, el enemigo sufrirá las consecuencias. Han comentando además que crearon ''Time Rooms'' donde, dependiendo del cuarto, será una zona donde el tiempo es lento o se detiene, pudiendo también ser activados por los jugadores, tomando a varios enemigos a la vez. Por otro lado han incluido modos de juego nuevos y otros clásicos. A saber: King of the time (King of the hill, anyone?), Deathmatch, Team Deathmatch, Stop the machine, Last man standing, Team arena y One vs one.

GRAFIQUITOS, SOMBRITAS Y LUCESITAS.

En el apartado técnico, Timeshift está a la altura de lo mejor del género. Equipado con el ahora indispensable Píxel Shader 3.0 (brillitos para los amigos), luces dinámicas, efectos de partículas y todos los fuegos artificiales que se pueden imaginar. Además, el efecto de cambio de tiempo está muy bien logrado y el ambiente futurista es sobresaliente. Y para los que gustan de comparar entre distintos títulos salidos multiplataforma, la versión de PC se ve exactamente igual a la de XBOX 360. Eso, por lo menos hasta lo que se mostró ahora. Está siendo desarrollado por la gente de Saber Interactive (creadores de Will Rock) y ahora distribuido por Sierra Entertaiment, después del pase de manos de la gente de Atari. Con nuevo distribuidor el juego contendrá algunos retoques y cambios que fueron anunciados en la E3. Claro, también con el ya clásico retraso que sufren los títulos con demasiada atención por parte de la prensa especializada. Demasiadas particularidades promete este titulo. Esperemos que cumpla.



• Die! Die! Die! •



Por: Diego Beltrami

Ficha Técnica:

*Fecha de Salida: TBA (estimativo principios del 2007)
*Desarrollador: CD Projekt
*Publisher: N/A
*Demo: No Disponible

"Me llamo Geralt. Geralt de... No. Sólo Geralt. Geralt de ningún lado. Soy brujo.
Mi casa es Kaer Morhen, el Nido de los Brujos. De allí provengo. Es... Era una especie de fuerte. No queda mucho de el.
Kaer Morhen... Allí se producían seres tales como yo. Ya no se hace y en Kaer Morhen no vive nadie. Nadie excepto Vesemir. ¿Preguntas quién es Vesemir? Es mi padre. ¿Por qué me miras con esa cara? Todo el mundo tiene padre. El mío es Vesemir. ¿Y qué importa que no sea mi verdadero padre? Nunca conocí al verdadero, a mi madre tampoco. Ni siquiera sé si están vivos. Y, de hecho, tampoco me interesa demasiado."

The Witcher es un RPG basado en las novelas y cuentos cortos del escritor polaco Andrzej Sapkowski. El mundo creado por Sapkowski tiene todo lo que se ve en un típico mundo de fantasía, pero éste no es para nada típico. El mundo de The Witcher es un mundo teñido de grises donde el bien y el mal no están para nada claramente definidos. Es un mundo mucho más crudo, donde los elfos, enanos y demás criaturas no humanas son discriminadas y no todo es lo que parece. En fin, un mundo donde encontramos todos los arquetipos de los relatos de fantasía pero distorsionados en una realidad cruda, mordaz y mucho más adulta.

En este mundo tomaremos el rol de Geralt, un Brujo (o Witcher), quien a su vez es el protagonista de las novelas de Sapkowski. La labor de un brujo es la de cazar monstruos; no lo hace por heroicidad; no lo hace porque es lo correcto. Lo hace por dinero y porque es su trabajo, nada más. Así como algunos trabajan la tierra, otros ofician como taberneros, el Brujo caza monstruos. Fue entrenado y transformado para ello, porque el Brujo no es un ser humano normal: en parte él también es un monstruo, un mutante.

Y es que Brujo no se nace, se hace. Son niños abandonados o entregados que reciben un largo adiestramiento en combate. Pero eso solo no basta para crear un Brujo, estos niños también deben someterse a terribles experimentos mediante elixires que los transforman en más que humanos. Tienen ojos y reflejos felinos y una fuerza mucho mayor que la de cualquier humano. Pero estas transformaciones que los hacen más que humanos también los hacen menos humanos, y es que todo el proceso de transformación, conocido como La Prueba de las Hierbas, lo despojan de sentimientos (aunque no del todo, pues Geralt desarrolla lazos con otras personas, como amistad o amor, o por lo menos lo más cercano que puede un Brujo experimentar estos lazos). Un Brujo es una perfecta máquina de matar. Son despreciados por la gente, les tiran piedras cuando los ven llegar y los miran con desdén. Pero son esas mismas personas las que corren desesperadas en busca de un Brujo cuando se ven acechadas por un monstruo.

*"Escuchen mis palabras, ya que aquí llega la era de la espada y el hacha, la era de la tormenta lobezna.
Aquí llega el tiempo del blanco frío y la blanca luz,
el tiempo de locura y el tiempo de desprecio, Tedd Deiradh, el tiempo del final.
Y el mundo morirá en heladas, congelado en hielo y cubierto de nieve..."*

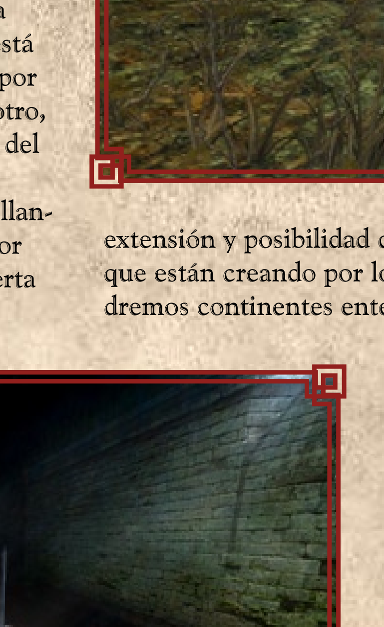
Actualmente los reinos del norte (la zona en la que se desarrolla el juego) se recuperan de una terrible guerra con los reinos del sur.
Luego de esta devastadora guerra, los territorios del norte afrontan una difícil situación y también un terrible invierno que puede llegar a estar re-





lacionado con una antigua profecía que habla del fin del mundo.
Unos caballeros de la llamada "La Orden de la Rosa Ardiente" declaran ser capaces de vencer al terrible invierno y también que son quienes unirán a todos los reinos del norte.
Pero ni ellos son capaces de defender a los pobladores del resurgimiento de hordas de monstruos de todo tipo.
Ésta es la situación que da inicio al juego, el cual comienza con un Geralt amnésico que debe defender Kaer Morhen, la fortaleza de los Brujos.
De ahí en más se desencadenan las dos tramas que serán el eje de la historia del juego. Por un lado está la búsqueda personal de Geralt por su identidad y pasado; y por el otro, la búsqueda de los responsables del ataque a los Brujos.
Estas dos tramas se irán desarrollando paralelamente, cruzándose por momentos demostrando una cierta relación entre ambas.



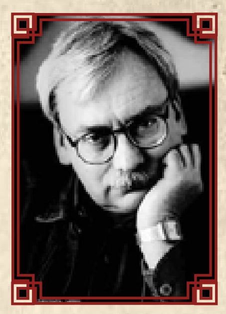


CDProjekt, el desarrollador del juego, promete una historia épica, más en sus últimas facetas, siendo que el juego tiene una duración aproximada de 40 a 50 horas, jugando tranqui.
La historia es lineal, pero el juego no necesariamente tiene que serlo, ya que tendremos quests secundarias y podremos explorar grandes áreas del mapa. La idea de sus desarrolladores es agarrarse de una fuerte narrativa para proporcionar al jugador (nosotros) de una experiencia de juego atrapante -ésta es una de las razones por las cuales el juego carece de modo multiplayer-. Para ello tuvieron que limitar la extensión y posibilidad del mundo que están creando por lo que no tendremos continentes enteros como en los juegos de la saga The Elder Scrolls o un buen MMORPG. Sin embargo, tampoco es algo tan cerrado, ya que todas las quests pueden terminarse de diferentes formas, así como cada variante puede desplegar otras a futuro, cambiando notablemente el desarrollo del juego. Además no perderá rejugabilidad, ya que The Witcher tendrá tres finales diferentes, dependiendo de nuestra "alineación". Y va entre unas enormes comillas porque, como mencionaba antes, éste es un mundo de grises, por lo que muchas veces hacer lo correcto no será una decisión obvia como en otros juegos del género (KotOR 1 y 2, por ejemplo) e incluso habrá ocasiones donde hacer lo aparentemente correcto acarreará terribles consecuencias que tendríamos que haber previsto. Asimismo tendremos una gran libertad de acción. Si lo deseamos, podemos matar a todos los NPC que nos crucemos; claro que tendremos que cuidarnos de los problemas que pueda acarrear eso, como complicar el desarrollo de la historia o hasta estancar la misma, eliminar la posibilidad de conseguir algún objeto, o incluso causarnos una reputación que lograría que todo un ejército salga a nuestra búsqueda apenas mostremos nuestra cara en algún lugar poblado.
La gente de CDProjekt ejemplificó esto con un video en la reciente E3 donde veíamos la situación que debe enfrentar el jugador luego de capturar a un enemigo y tomarlo prisionero. Entre las opciones encontramos la de dejarlo escapar a cambio de información; se lo puede matar piadosamente sin ningún tipo de interrogación; otra opción consta de proporcionarle un suero de la verdad que probablemente termine por volverlo loco o torturarlo para que nos cuente todo lo que queremos saber y más.
Si lo dejamos ir, tendremos valiosa información, pero también volverá para vengarse y con ello conseguiremos la muerte de un personaje.
En cambio, si lo matamos sin hacerle preguntas evitaremos el futuro ataque, pero como carecemos de la información que nos podría haber proporcionado fallaremos en salvar a otro personaje diferente. Es así cómo toda decisión que tomemos a lo largo del juego tiene consecuencias imprevisibles a largo plazo, además del obvio peso moral de cada una para nuestro personaje.





La fantasia según Sapkowski



A lo largo del juego nos encontraremos con personajes y locaciones sacadas de los libros de Sapkowski. Pero a no desesperar, puesto que los desarrolladores aseguraron que no hará falta haber leído ninguno de los libros para saber qué está sucediendo en el juego ni para sentirnos inmersos en la historia. Pero claro, alguien familiarizado con los relatos disfrutará enormemente de cada pequeña referencia que se encuentre.
Yo recomiendo enormemente leer estos increíbles libros ya que el universo creado por Sapkowski es un universo fantástico atípico y con un enorme potencial totalmente aprovechado. Incluso encontraremos en ellos referencias -muchas veces cínicas- a los cuentos populares occidentales (como los compilados por los hermanos Grimm, por ejemplo Blancanieves).
Desgraciadamente los libros son imposibles de conseguir en Argentina, a pesar de que actualmente se encuentran traducciones al español -recordemos que el autor es polaco-. Nuestros lectores en España muy probablemente no tengan problemas a la hora de conseguirlos. Aquellos interesados en conocer aunque sea un poco de los libros que dieron pie al desarrollo de este, por lo que se ve, impresionante juego y que tengan un buen manejo del inglés pueden descargar un cuento que la gente de CDProjekt amablemente puso para descargar desde el site oficial del juego:

www.thewitcher.com



"Había alguien en su cuarto. Geralt lo supo incluso antes de acercarse a la puerta, lo reconoció en la ligera vibración del medallón. Sopló la lamparilla con la que iluminaba las escaleras. Sacó el estilete de la bota, se lo colocó por detrás, en el cinturón. Alzó el picaporte. En la habitación reinaba la oscuridad. Pero no para el Brujo."

"RPG redefinido" según sus creadores, no porque sea algo totalmente diferente a lo que se ve hoy en días sino porque The Witcher es un regreso a los clásicos RPGs isométricos pero desde un enfoque totalmente renovador.

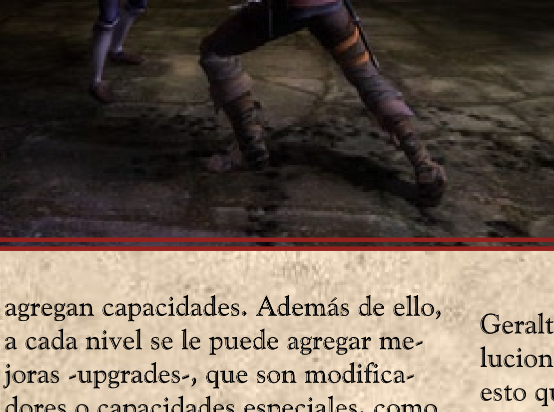
El control puede ser el típico point & click y puede combinarse usando el teclado, aunque se especificó claramente que es posible jugarlo usando únicamente el mouse. A su vez, la cámara puede fijarse en una posición isométrica, dando la vista clásica de un RPG como Baldur's Gate, o se puede manejar la cámara en tercera persona, con cierta libertad de movimiento.

Las regiones del norte (donde se desarrolla el juego) son lugares muy grandes; como Geralt podremos visitar muchas de sus locaciones, algunas conocidas, otras zonas no tanto. Para viajar de lugar en lugar no será como en Oblivion donde subimos a un caballo y nos largamos a andar sino que será más como en Fallout, donde somos una línea punteada sobre un mapa del cual podemos visitar determinadas locaciones y hasta quizá toparnos casualmente con otras locaciones o, incluso, al igual que en el mismo, tendremos la posibilidad de tener encuentros aleatorios. También nos veremos obligados a embarcarnos en largos viajes, que estarán relacionados con el desarrollo de la historia, por lo que dichas travesías no estarán bajo ningún tipo de control por parte del jugador.



Una diferencia fundamental en la mecánica de juego es que The Witcher, a diferencia de otros juegos del género, no usa ningún set de reglas, ni siquiera usa un sistema de dados. En lugar de eso, el juego se basa puramente en parámetros numéricos, trabajando por rangos y modificadores valiéndose del poder de cálculo de las PCs para que éstas hagan todo el trabajo, que sería imposible en un juego de rol de mesa.

Es por eso que nunca nos encontraremos objetos del tipo "medallón +1 daño", sino que los objetos mágicos tendrán propiedades especiales; por ejemplo: el famoso medallón de Geralt, le advierte cuando se acerca un peligro (como el sentido arácnido del Hombre Araña).



Respecto a la experiencia que puede ganar nuestro personaje, será como en casi todo RPG. Obtendremos puntos a medida que matemos enemigos, resolvamos puzzles, quests y hallemos diferentes objetos. Cuando hayamos obtenido la suficiente cantidad de experiencia, subiremos de nivel.

Al hacer esto tendremos la posibilidad de modificar los diferentes aspectos del personaje, que se dividen en tres: Atributos (los atributos básicos que definen al personaje, los cuales funcionan de manera pasiva: fuerza, inteligencia y agilidad); Estilos de combate; y Signos (o sea magia). Cada una de estas habilidades tienen cinco niveles, que al aumentarlos modifican o agregan capacidades. Además de ello, a cada nivel se le puede agregar mejoras -upgrades-, que son modificadores o capacidades especiales, como atontar al enemigo o desviar flechas con nuestra espada; y en el caso de los atributos, nuevas posibilidades, como en el primer nivel de Inteligencia, uno de los upgrades que podemos elegir es el de Herborista, que nos permite recolectar ingredientes de diferentes plantas para luego crear elíxires con la habilidad de Alquimia, que es un upgrade del segundo nivel de Inteligencia.

Como siempre manejaremos a Geralt, tendremos que buscar soluciones apropiadas para un Brujo; esto quiere decir que no podemos crear un ladrón o un asesino que se maneje por subterfugio. Podremos orientar a Geralt hacia algunos lados pero es básicamente... Un Brujo. Por ello deberemos adoptar diferentes soluciones que concuerden con la posición de Brujo. ¿Queremos robarle su dinero a un mercader? No hay una habilidad que sea robar, por ello la solución que mejor se adapta a nuestras habilidades sería dejar inconsciente al pobre mercader y luego tomar lo que deseamos de su inconsciente cuerpo. Asimis-



mo si queremos abrir una puerta no nos pondremos a jugar con la cerradura, sino con la simple fuerza bruta o alguna magia que conozca el Brujo tendrá que servir. Es por esto también que durante el juego no podremos crear una party, ya que los Brujos son solitarios. Habrá NPCs amistosos que nos ayudarán durante algunas quests, sí, pero no estarán bajo nuestro control.

A diferencia del juego genérico donde el personaje lo definimos nosotros, en The Witcher se trata de representar un rol y adaptarlo ligeramente a nuestra manera de jugar. Podemos orientar a Geralt hacia un mayor uso de la magia, sin embargo difícilmente podamos crear un Mago puro; es que eso es un juego de Rol también y es lo que permite a los desarrolladores especializarse en ciertos aspectos a fin de crear una mejor experiencia de juego. "El que mucho abarca poco aprieta", según el dicho.



"El Brujo se acercó. El semi-elfo alzó la ballesta hasta sus mejillas. Se hizo el silencio. La cuerda resonó. El Brujo dio un mandoble con la espada, se oyó un prolongado gemido de metal golpeado, la flecha voló hacia lo alto cabreteando, cayó seca sobre el tejado, retumbó en un canalón. El Brujo siguió avanzando."

Todos los Brujos llevan consigo por lo menos dos espadas. Una de plata, para enfrentar a los monstruos particularmente vulnerables a este precioso metal; y otra de hierro para enemigos más comunes -algunas malas lenguas suelen decir que es para matar personas-.

Los combates no dependerán de nuestra velocidad con el mouse, sino que para evitar justamente que el juego sea un clickfest, CDProjekt desarrolló un sistema de combate en base a combos que hace diferencia en cuanto a dónde clickeamos, cómo clickeamos y cuándo clickeamos. Todo el combate es en tiempo real, aunque tendremos la posibilidad de pausar el juego a placer para hacer los cambios que creamos necesarios.

El sistema funciona con una combinación de ambos botones del mouse. Con el izquierdo atacamos y con el derecho esquivamos.

Al atacar deberemos hacer clicks en momentos muy precisos para continuar exitosamente los combos, de hacerlo bien lograremos efectos tales como atontar al enemigo o espectaculares movimientos finales.

Con un ligero click seleccionamos al enemigo que deseamos enfrentar y Geralt se centrará en él, haciéndolo eje de nuestros movimientos. Dependiendo de cómo clickeemos puede variar la intensidad del golpe o la velocidad de la esquiva por ejemplo. Es decir que si mantenemos presionado el botón de ataque, nuestro personaje

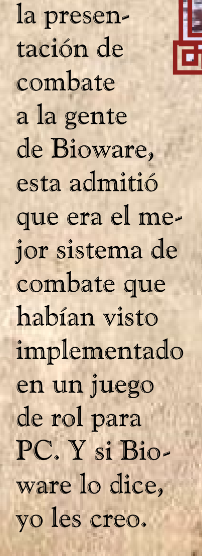


cargará a toda velocidad contra el enemigo designado y le asestará un poderoso golpe. De igual forma sucede con la esquiva, un ligero click en el terreno hará que Geralt retroceda lentamente al punto designado, mientras que un doble click hará que Geralt ruede velozmente en la dirección que se le indicó. Incluso la cosa cambia dependiendo desde dónde ataquemos, ya que un golpe desde la espalda es mucho más dañino que uno de frente, para dar un ejemplo.

Para los combates contaremos con tres estilos de lucha -tres para cada espada, dando seis estilos en total- que deberemos seleccionar a conveniencia: Rápido, Fuerte y Grupal. Sus nombres son bastante descriptivos de por sí, me parece. Cada golpe que damos al enemigo modifica en algo su rendimiento dependiendo de parámetros como "Dolor" o "Desangramiento" haciendo que, tanto nosotros o nuestros enemigos, pierdan capacidad mientras más lastimados estén.



En una entrevista, Michal Madej, diseñador del proyecto, comentaba cómo en la última E3, luego de mostrarle la presentación de combate a la gente de Bioware, esta admitió que era el mejor sistema de combate que habían visto implementado en un juego de rol para PC. Y si Bioware lo dice, yo les creo.



"El Brujo colocó los dedos en El Signo de Aard y descargó en la cabeza flotante que era el monstruo la máxima energía que fue capaz de movilizar. La energía, materializándose en el espacio que rodeaba a la cabeza en forma de un resplandor cegador, dio en su objetivo. Hubo un alarido tal que a Geralt le silbaron los oídos y del aire lanzado por la implosión hasta se doblaron los juncos. El monstruo gritó ensordecedoramente, creció aún más, flotó hacia arriba, se bamboleó y voló sobre la superficie del agua agitando las garras."

Como los brujos son maestros espadachines, no usan ningún otro tipo de arma (excepto sus puños y su astucia) y eso se ve reflejado en el juego, queriendo decir que la selección de armas estará enormemente limitada. Esto no significa que no podremos utilizar nada más que las dos espadas de Brujo, sino que



Geralt será menos habilidoso blandiendo otro tipo de armas; además, hay algunas que no se encontrarán disponibles, como arcos o ballestas, e incluso estaremos limitados a no poder usar escudos, aunque haya NPCs que sí los llevan. También durante el juego se nos limitará en otros aspectos referentes al equipo. No podremos usar cualquier armadura ya que estamos representando a un Brujo, y los Brujos no usan, por ejemplo, corazas. En cambio,

Los signos

*Aard: Es un Signo con capacidades telequinéticas. Con él podremos empujar enemigos u objetos. Incluso en niveles altos servirá para derribar puertas. Este signo será de gran utilidad gracias al ambiente controlado por el Engine de física.
*Igni: Digamos que es sencillamente una bola de fuego lanzada al enemigo u objeto deseado, con devastadores efectos.
*Quen: Este Signo nos protege de cualquier ataque por un corto período de tiempo. Será muy útil para replantear estrategias en medio de un combate, como por ejemplo cambiar el arma que estamos usando o recuperar algo de vida.
*Axii: Sería algo así como la persuasión de la Fuerza de los Jedi. Con él podremos asustar a nuestros enemigos o subyugar a nuestros interlocutores.
*Yrden: Un poderoso Signo que, al inscribirse en el suelo, crea una trampa para los diferentes monstruos del juego. Será bastante útil si planificamos bien un combate, dándole un aspecto bastante táctico a los enfrentamientos.



tendremos diferentes armaduras de Brujos que podremos utilizar, asimismo también modificar.
De todas formas, si bien empezamos con unas viejas espadas de Brujo, éstas siguen siendo mucho mejor que cualquier otra espada que podamos encontrar. Y, a medida que se avance en el juego, podremos mejorarlas, grabarles runas, reforzarlas, incrustarles piedras preciosas y mucho más. Pero no sólo de armas vive un Brujo, ya que está entrenado para utilizar unos poderosos hechizos conocidos como Signos, que lo ayudan en combate. Los Signos, un tipo de magia muy simple pero a su vez muy poderosa, permite a Geralt realizar cosas como empujar a distancia (Force Push, digamos), prender fuego a alguien o incluso protegerse de ataques. Estos signos pueden usarse en combinación con los ataques normales para crear nuevos combos y nuevas posibilidades.

Cuando derrotamos a un enemigo no nos encontraremos con sorpresas a la hora de rebuscar entre sus pertenencias. Recibimos lo que vemos, nada de que un lobo nos deje una espada o cosas así. En el caso puntual de los animales se los puede montar como prueba de que los derrotamos o incluso despellejarlos. Muchos de los monstruos que derrotaremos nos dejarán o alguna parte como trofeo (la cabeza de una Estigia por ejemplo),





"En la húmeda pared rebrilló una forma de luz que recordaba una puerta, entre cuyo marco se arremolinaba una nada fosforescente y láctea. El Brujo maldijo en silencio. No le gustaban los portales mágicos, ni viajar con su ayuda. Geralt había sido testigo de cómo una vez a través de un portal "seguro" había volado la mitad del que lo estaba pasando. La otra mitad no la encontraron nunca. Conocía también algunos casos de alguien que había entrado en un portal y se había perdido todo rastro de él."

o extraños ingredientes para realizar poderosos elíxires que usaremos durante el juego. Dichos elíxires, venenosos para cualquier humano, les confieren a los Brujos habilidades especiales, como visión nocturna (aunque de por sí ya tienen una mayor capacidad para ver en la oscuridad gracias a sus ojos felinos), o una especie de visión térmica que nos permite ver criaturas vivientes a la distancia e incluso a través de objetos. También encontraremos elíxires más comunes para curar heridas leves y recuperar fatiga; y otros muchísimos más raros y difíciles de conseguir que modifican permanentemente los atributos del personaje. También contaremos con el poderoso alcohol, que puede servir para aflojarle la lengua a alguien y de esa forma conseguir quests adicionales. Pero ojo, que Geralt será un mutante, pero no es inmune a una borrachera, y si tomamos de más terminaremos desmayándonos, solamente para despertarnos con resaca y con los bolsillos vacíos.

El engine utilizado para este juego es el viejo Aurora Engine, el mismo que le dio vida a Neverwinter Nights. Es un motor ya con unos cuantos años





encima, pero la gente de CDProjekt ha laburado enormemente para ponerlo al día, han reescrito prácticamente todo el código, adaptándolo a las necesidades del proyecto y, según comentan, del engine original sólo ha quedado la base. Para empezar se le actualizó el soporte para las tecnologías de DirectX 9, uso de Shaders y demases efectos. Después se le integró un nuevo motor de física, el licenciado Karma Engine, lo que da no sólo mejoras ambientales sino que también produce cambios en la jugabilidad.
Quizá la modificación más importante que se le hizo al Aurora Engine fue el cambio de visualización, ya que en The Witcher, el mundo no se diseña por medio de sectores ("Tiles" en la jerga anglosajona) como originalmente fue visionado en el motor. Esto remueve muchas limitaciones a la hora de crear niveles tanto en diseño y armado como la parte visual.
Se ahondó en efectos como brillos y efectos climatológicos al igual que el tema del paso de las horas, que se aprecia en tiempo real.

Para el sonido se utilizaron muchísimas técnicas, incluida la Foley, la cual consiste en usar objetos caseros para emular sonidos de todo tipo; es así como con dos cortadores de pizzas se hacen efectos de espadas. Lo mejor de este sistema es que hace posible generar sonidos realmente creíbles. También han sido procesados con tecnología de EAX, dándoles una enorme calidad ambiental.
Por el lado de la música, CDProjekt está componiendo toda la música basándose en tonadas celtas o las propias eslavas para el ambiente, así como música con un tempo mucho más rápido y pulenta para los combates. Un detalle interesante es que se estaba trabajando en conseguir bandas que toquen música folklórica de la época para ambientar las tabernas y posadas del juego.



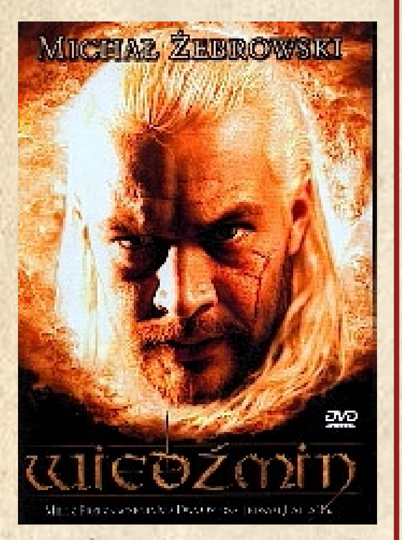
La inteligencia artificial está siendo trabajada muy cuidadosamente. La idea es hacer un mundo creíble con gente creíble, es por ello que en una ciudad la gente vivirá sus vidas como si nada, harán sus compras, se emborracharán en las tabernas, veremos amantes discutiendo, si llueve la gente correrá a buscar refugio y de allí no saldrá hasta que pase la tormenta. De igual manera se ven afectados por nuestras acciones. Salir a caminar por un pueblo con una espada en la mano puede generar pánico entre la gente y muy probablemente atraiga a los preocupados guardias para imponer el orden.
Además, cada enemigo tendrá diferentes formas de afrontar un combate: hay monstruos que aprovecharán su superioridad numérica para rodearnos; los arqueros buscarán alcanzar posiciones de altura; y los guerreros con escudo se protegerán de nuestros ataques.

Motion Capture



Todas las animaciones fueron creadas utilizando sistemas de captura de movimiento. Los combates fueron representados por expertos en combate con espadas, mezclando estilos como aikido o medieval.
Se grabaron más de doscientas animaciones tan sólo para el combate, haciendo de éste algo espectacular visualmente y muy creíble.

La película



Los libros, siendo tan populares en su país de origen, tuvieron su propia película. En el 2001 se estrenó Wiedzmin -o The Hexer, como fue presentada en USA-. Desdichadamente fue destrozada tanto por la crítica como por los fanáticos, los cuales solamente rescataban la actuación de Michal Zebrowski como Geralt.
Luego se intentó llevar los libros a la pantalla chica, con una corta serie, que a pesar de ser bastante mejor que la película, cargaba con el mal karma de ésta, por lo que tampoco tuvo demasiado éxito.
Por desgracia no pude conseguir ninguna copia de esta película así que no puedo dar una opinión. Si alguien sabe dónde conseguirla que mande un mail a: correo@gaming-factor.com.ar que yo se los agradeceré enormemente.

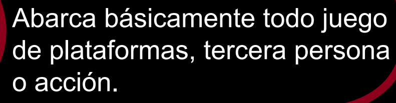


"De la multitud surgió una piedra, resonó sobre el pavimento. Luego otra, volando casi hasta los hombros de Geralt. El brujo se enderezó, unió ambas manos, hizo con ellas un gesto muy rápido. La multitud comenzó a susurrar, las piedras volaron cada vez con más densidad, pero la Señal las desviaba hacia los lados, evitando el objetivo que estaba protegido por una coraza invisible."

The Witcher todavía no tiene fecha de salida, ni publisher definido. Esto nos deja con un tentativo 2007 y con la frase que, gracias a Duke Nukem Forever, pasó a ser mala palabra: "When it's done". Como todavía no hay quien lo publique, la gente de CDProjekt no tiene una gran presión para terminar el juego y van a aprovechar eso para laburar como negros y tener el juego lo más pulido posible para su lanzamiento, algo que hoy en día mucho no se ve. Además tengamos en cuenta que está siendo desarrollado exclusivamente para PC por lo que no veremos esas aberraciones consolizadas a las que nos están malacostumbrando hoy en día. Más razones para esperar ansiosamente este fantástico juego, que si tan sólo logra capturar la esencia de los libros de Sapkowski ya será una experiencia fantástica. Creo que realmente éste es el único juego que puedo decir que espero con ansias, ¡y mierda que quiero jugarlo!



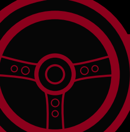
nuestros generos

arcade / acción: Abarca básicamente todo juego de plataformas, tercera persona o acción.



aventura gráfica: Juegos de aventura, tanto point & click como otros sistemas que conserven el estilo de juego.



carreras: Bolidos al volante o manubrio. Digamos que se entiende por si solo de lo que hablamos.



deportes: Futbol, pasion de multitudes y otros deportes caen dentro de esta categoría.



estrategia: Por turnos, en tiempo real e incluso tycoons y puzzles pueden encontrarse bajo este símbolo.



FPS: First Person Shooters, o juegos en primera persona son los que se encuentran agrupados aqui.



rpg: Los juegos donde deberemos desarrollar un personaje y relacionarnos en un mundo virtual.

nuestro sistema de puntuación

90% - 100% [clásico] Un clásico inmediato. Juego obligado para todos los fanáticos y no tanto, del género. Los juegos de esta categoria son altamente recomendados por nuestra revista y por ellos son acompañados de un icono que lo representa.

80% - 89% [excelente]	Tiene todas las de ganar, salvo alguna que otra falla mínima por lo que no llega a clásico.	50% - 59% [regular]	Último recurso del gamer desesperado. Si no queda otra se puede jugar, de otra forma no se justifica el sacrificio.
70% - 79% [muy bueno]	No tendrá la calidad de un clásico pero aun así es un juego que seguramente vale la pena.	30% - 49% [malo]	Definitivamente un juego que no vale la pena. Un libro de cocina es más provechoso.
60% - 69% [bueno]	Es entretenido, aunque con demasiadas falencias. Solo para fanáticos del género.	0% - 29% [patético]	¡Juira bicho! Huyan mientras puedan de la cosa que haya caído en esta categoría.



Ficha técnica

Requerimientos mínimos: Procesador de 1.5 Ghz – Placa de video de 128Mb – 512Mb de RAM - 5 GB de espacio libre en el disco rígido.

Desarrollador: IO Interactive | Distribuidor: Eidos | Soporte Multiplayer: No posee

HITMAN: BLOOD MONEY

POR Matías Sica

SI VES UN PELADO DE TRAJE ¡CORRÉ!

El pelado asesino, conocido sólo como 47 para los amigos (que no tiene), está de vuelta en esta nueva entrega de la serie. A pesar de ser bastante similar a los juegos anteriores, la complejidad de las misiones, el cuidado que se le puso al apartado gráfico y la posibilidad de realizar nuestro trabajo de la manera que nos resulte más interesante hacen del Blood Money una excelente opción tanto para los fanáticos de la saga como para los que nunca tocaron un Hitman en su vida.

THEY ARE COMING FOR YOU

Para no arruinarles la historia me limito a decirles que lo que comienza como otro día de trabajo para el bueno de 47 se va a poner un poco más pesado de lo habitual. Esta vez, el pelado no sólo deberá cuidarse de la seguridad que tenga el objetivo de turno sino de una misteriosa agencia cuyo único objetivo es terminar su carrera definitivamente. A diferencia de los títulos anteriores las misiones tienen un poco más de cohesión entre sí, cualquier dato que vayamos a necesitar, tanto de los peligros presentes como los futuros, se nos mostrará en los informes de la misión y en los videos que interceden cada misión. En cuanto al tema historia, me agrada informar (para variar) que está relativamente bien armada.



• Las cosas que hay que hacer por dinero •

Un buen ejemplo de esto es nuestra primera misión en donde un padre traumatizado por la muerte de su hijo en un accidente en un parque de diversiones nos encomienda despachar al director, responsable por las fallas de seguridad. En la medida en que vamos avanzando veremos cómo la situación de nuestra futura víctima dista mucho de lo que podríamos esperar en un principio, para cuando finalmente podemos llegar a verlo cara a cara, es una pobre sombra de lo que era anteriormente. Pero, trabajo es trabajo. Situaciones similares se repiten tanto dentro como entre las misiones, llevándonos a avanzar aunque fuera sólo para ver cómo termina la historia.

HÁGALO USTED MISMO

Otra de las características de este tipo de juegos que se ha mantenido muy bien en esta entrega es la posibilidad de resolver las situaciones según nos parezca más conveniente. Podemos entrar a los tiros y despachar cuanto monigote se nos ponga en nuestro camino (la mayoría de las veces con pésimos resultados) pero también tenemos otras formas más silenciosas y efectivas de manejarnos, e incluso si hacemos los deberes muy bien, podremos terminar la misión sin ejecutar a nadie que no sea nuestro objetivo (u objetivos).

Nuestro desempeño lo veremos reflejado en los titulares del día siguiente y, dependiendo de cuanto hayamos llamado la atención, podremos coimear a las personas que sean necesarias y así bajar un poco nuestra notoriedad (y de paso que no sea tan obvio que el pelado con el código de barras en el cuello significa problemas). Con el tiempo tanto los artículos como la necesidad de disminuir nuestro perfil en la sociedad se ponen un poco repetitivos.



• Las mujeres no saben cocinar •

Pero por ello no deja de ser agradable ver nuestras acciones reflejadas en los titulares, al menos las primeras veces.

Una novedad importante es el manejo del dinero. Al terminar cada misión recibiremos una cantidad considerable de rupias que deberemos administrar correctamente en la medida en que vayamos adoptando un estilo de juego en particular (por ejemplo: mejorando las armas o el equipo que usemos más a menudo) y, si es posible, bajar nuestra notoriedad todo lo que se pueda.

Lamentablemente, es prácticamente imposible estar corto de fondos y esto resume las consecuencias de nuestra mala administración a cero. Me hubiera gustado tener que considerar seriamente la posibilidad de ahorrar para poder estar mejor más adelante, pero hay tanto para gastar que a fin de cuentas es casi como si no tuviéramos que considerar el dinero, sencillamente es imposible quedarse seco.

Lo único negativo que resalta a simple vista es la inteligencia artificial de combate de los enemigos. Mientras no hayan detectado nuestra presencia o no nos consideren una amenaza, se manejan de forma muy convincente, e incluso llega a sorprender más de una vez la cantidad de actividades que pueden realizar para hacernos creer que realmente se trata de personas reales. Pero a la hora de los tiros, la única forma que tienen de dañarnos mortalmente es enviando todo lo que el nivel tiene disponible a donde nos encontremos y si es que no se quedaron atorados en alguna puerta, el terrible nivel de resistencia de 47 permite que podamos al menos, salvar la situación.
Aún si es muy probable que al ser descubiertos terminemos muertos (uno no puede acabar con treinta guardias de seguridad y seguir tomándoselo en serio), en todas las ocasiones será por no poder o no querer dispararle a todo lo que se mueva más que por la consecuencia real de enfrentarse a cuatro personas con ametralladoras.



• Dentro de poco, la alfombra no va a ser lo único rojo •



LINDO Y MORTAL

El apartado técnico está más que bien logrado, salvando algunos modelos que se repiten demasiado y de las animaciones de muerte -que dejan bastante que desear- todos los personajes tienen un nivel de detalle muy por arriba de lo que estamos acostumbrados a ver en PC hoy en día y los escenarios son de lo mejorcito que he visto hasta ahora. De más está decir que al poder equipararse con la versión de XBOX 360 en el apartado gráfico, necesitaremos una máquina más que buena para poder verlo en todo su esplendor, pero bajando el nivel de detalle se sigue viendo muy bien y corre a buena velocidad en un amplio rango de equipos.

A pesar de transcurrir en lugares tan diversos como Chile o Las Vegas, los mapas capturan a la perfección la atmósfera oscura que es de esperarse de los Hitman, destacándose por sobre todas las cosas los excelentes efectos que hace la luz al meterse por cuanta rendija encuentre.

Las voces son correctas sin llegar a la exquisitez. Los personajes principales hablan de forma realista y se nota que las personas que hicieron las voces son profesionales. Personalmente me hubiera gustado escuchar un poco más de diálogo, pero tomando en cuenta el tipo de personaje que se trata, tengo que admitir que pusieron un poco más de lo que era necesario.

La música es excelente. Generalmente tengo la manía de aburrirme muy rápido de los instrumentales en los videojuegos, pero en esta ocasión la relación entre la situación y la música es tal que uno ni siquiera lo nota. Y ni hablar de la versión de Ave María del título, sencillamente soberbia.

CONCLUSIONES

Me alegra informar que Hitman es un juego prolijo en la mayoría de sus aspectos, desde el diseño de las misiones, pasando por la calidad de los escenarios, las voces y el apartado gráfico. Salvando algunos detalles como la IA de los enemigos a la hora de entablar combate (y si jugamos bien, nunca los veremos hacerlo) y el hecho de que necesitaremos una buena PC para correrlo como corresponde es lo único que le impide llegar a ser un clásico con todas las letras. Sin embargo, todos aquellos que hayan jugado algún juego de esta saga anteriormente -les haya gustado o no- y sobre todo los que nunca jugaron un Hitman en su vida, hacen bien en conseguirse este título.
Muy recomendable. Espero que Eidos se ponga las pilas y haga todo lo posible para ofrecernos una continuación a este juego.



PUNTAJE

+ Apartado técnico excelente, muy buena planificación de misiones.

– Bugs en la IA de los enemigos, necesita una muy buena PC para correrlo como corresponde.

Una nueva entrega de la saga Hitman



90%

CLÁSICO

Ficha técnica

requerimientos mínimos: Procesador de 1 Ghz – Placa de video de 64Mb - 128Mb de RAM - 700 Mb de espacio libre en el disco rígido

Desarrollador: Metropolis Games | Distribuidor: Dreamcatcher | Soporte Multiplayer: No posee

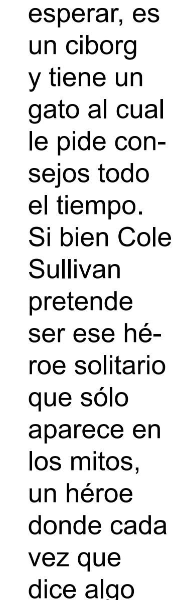
SOLDIER ELITE

POR Mariano Martinez

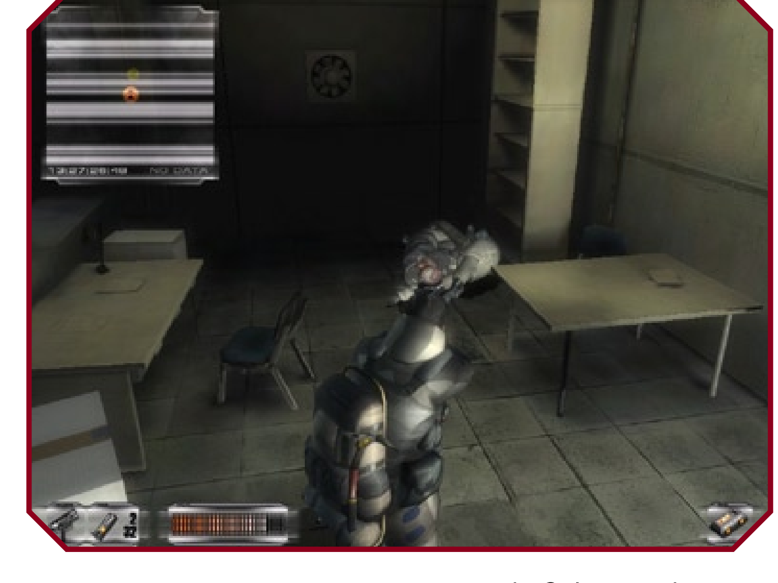
SOLID SNAKE HAY UNO SOLO

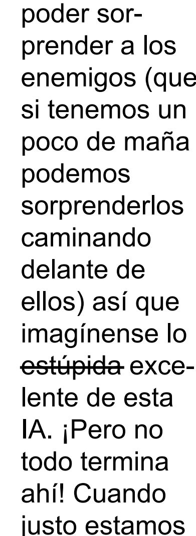
Los muchachos de Metropolis Software, claramente influenciados por el gigante Metal Gear Solid, sacan del baúl de los recuerdos al viejo y no tan querido Cole Sullivan, que quizás conozcan como ese tipito que salvó al mundo en Gorky Zero. Después de dos años de estar emborrachándose en la casa, un día un submarino ruso se hunde y, claro, ¿qué hace el gobierno? Lo llama a nuestro borracho menos favorito y, mientras tiene la peor resaca de su vida, lo tiran en el ártico para que averigüe qué diantre pasó con ese submarino que tan importante parece.

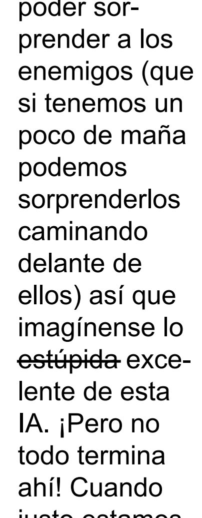
¿Por qué dije antes que en Metropolis Soft se vieron claramente influenciados por el titulo del señor Kojima? Jugar al Soldier Elite (que como dato curioso en su página oficial se llama Aurora Watching) es, en cierta medida, una especie de Metal Gear Solid pero hecho en Europa del este, sin la historia apasionante, ni el héroe legendario (sí, salvó al mundo en otro juego, pero nadie se acuerda parece) ni la música que acaricia nuestros oídos. Si bien tiene gráficos sólidos y una física muy bien hecha, se queda corto en los aspectos en los que justamente en Metal Gear Solid hace merito: la historia, que ya desde el vamos parece un chiste con la mafia rusa y el ejército ruso, sin olvidarnos del malo de turno que, como era de



esperar, es un ciborg y tiene un gato al cual le pide consejos todo el tiempo. Si bien Cole Sullivan pretende ser ese héroe solitario que sólo aparece en los mitos, un héroe donde cada vez que dice algo es porque tiene ganas de ir a la casa a seguir llenándose de alcohol deja de ser divertido la tercera vez que lo dice. La jugabilidad acá es un tema importante, proveyéndonos de dos puntos de vista diferentes: uno en tercera persona, donde se nos hace mucho más cómodo apuntar y ver qué tenemos a nuestro alrededor; y uno superior -¡que recuerda justamente al MGS otra vez!-, donde con sólo mirar hacia donde están los enemigos podemos dispararles. Siguiendo con el vil robo del MGS que intenta ser este juego, se nos permite cambiar la velocidad en la que nuestro ~~borracho~~ héroe se desplaza para que eso nos dé un ambiente más sigiloso y poder sorprender a los enemigos (que si tenemos un poco de maña podemos sorprenderlos caminando delante de ellos) así que imagínense lo ~~estúpida~~ excelente de esta IA. ¡Pero no todo termina ahí! Cuando justo estamos por cansarnos de Cole y sus incesantes gemidos por el frío y el alcohol, Soldier Elite nos deja al control de una agente femenina que pretende ayudar a nuestro Sullivan querido. Empezamos a ver como se desvelan más misterios dentro de la trama y comienzan a aparecer zombies; y ahí es donde ya el juego se convierte completamente en un cliché digital y deja de ser interesante. Si bien Soldier Elite tiene gráficos y física muy buenos, el resto de los aspectos que hacen que CUALQUIER juego pueda ser interesante acá faltan y al ser un juego que trata pasar como un juego de Stealth y no lo logra realmente, quedamos decepcionados, más cuando hoy en día todos los juegos así se convierten en usar X tecnochuchería para poder distraer a los enemigos y así terminar la misión.







PUNTAJE

\+ Gráficos y física robusta.

\- Historia aburrida, sonido, aburrido en general.

Intento de robo al MGS

40%

MALO

Ficha técnica

requerimientos mínimos: Procesador de 800Mhz – Placa de video de 64Mb superior a GF4 MX – 256Mb de RAM - 1Gb de espacio libre en el disco rígido

Desarrollador: Reef Entertainment | Distribuidor: Parallax Arts Studio | Soporte Multiplayer: No posee

UTOPIA CITY

POR Matías Leder

NO ENTENDÍ

Un mundo virtual donde todos viven una vida alterna que parece real. Cosa rara, ¿no? Que alguien pudiera tomar el concepto de The Matrix y lograr el peor resultado desde... bueno, The Matrix. Debido a la inminente confusión, adjunto en el informe los correspondientes emoticones, para que sepan lo que deben sentir en ese momento.

¡CÓMO ME METÍ EN ESTO!

Utopia City se llamó el proyecto - un mundo virtual con vida propia, demasiada vida propia. La IA que se pasó a llamar Mastermind logró escapar de ese mundo y desarrollar conciencia propia, al punto de, mediante la red, adueñarse de casi todo el planeta, y usar esa influencia para atraer más gente a su mundo. Nada tan raro, excepto que la gente que se conecta generalmente se olvida de la realidad totalmente y termina muerta de hambre en su silla (de nuevo no es raro, ya van unos cuantos japoneses hasta ahora). Por eso se formó la fuerza Anti-Utopia, cuya misión era entrar en ese mundo y desconectar a la gente de la única forma posible: matando a sus avatares virtuales. Pero a todos los efectivos que entraron terminó gustándoles más ese mundo, y al final... sí, mueren de hambre en sus sillas (*^_^*). Pero nosotros no, nunca, somos los únicos incorruptibles, y somos la única esperanza de la humanidad.

LOS HERMANOS MARIO MATRIX

Comenzamos en una habitación de hotel, donde un holograma pésimamente actuado nos enseña nuestros controles.

Al vernos al espejo notamos que nuestro avatar es idéntico a Kurt Cobain, lo cual es irónico en un juego donde no hay escopetas. El holograma nos enseña a usar el entorno y tarda poco porque no hay nada para hacer, e incluso mover una silla cuesta mucho trabajo. Nuestra primera misión consiste en encontrar el artefacto oculto en una habitación, el cual nos habilitará el acceso al portal que nos abre el segundo escenario (*aplausos*)... Como si esta mezcla entre un argumento Matrix y una temática Super Mario 64 no fuera lo bastante bizarra, los escenarios son totalmente pobres y no hay nada que indique qué carajo es ese artefacto (no nos dicen, para empezar). Boludeando por el mapa, de golpe vemos a alguien pelar un arma y dispararle a un policía. Cuando el policía lo mata, de repente todos los guardias, civiles y hasta las plantas comienzan a disparar contra nosotros (*O_o*). Nos defendemos, claro, y cuando matamos a casi todos, los que nos dan la misión nos mandan un mensaje: inicialmente estaríamos esperando el "perdiste por falta de ética o algo así", pero en su lugar nos felicitan y nos dicen que ahora tenemos un arma más poderosa (*O_o*). Para completar el combo, los toscos personajes que deambulan sin rumbo por los escenarios también merecen mención. Todas las minas se nos declaran al pasar (ignorando la zapán del protagonista) y nos proponen actividades entretenidas juntos en su habitación, mientras que los masculinos nos chocan mientras estamos parados mirando las paredes y nos gritan que por qué los estamos siguiendo...

Este es un juego raro. Debería darle un 100% porque me hizo reír mucho, pero el Jefe de Redacción me mataría. El juego apesta en todo posible sentido, y para rematar estoy seguro de que parte de la música la robaron de la OST de Deus Ex (más precisamente la de Hong Kong), ¡así que a la hoguera por profanadores de templos!



• Esto debe ser lo mejor del juego, haganse la idea •



PUNTAJE

\+ Te hace reír, aunque no debería.

\- Dejás de reírte a los cinco minutos.

Otro chiste de Matrix.

20%

PATÉTICO

Ficha técnica

Requerimientos mínimos: Procesador de 1Ghz – Placa de video de 32Mb – 256Mb de RAM - 500Mb de espacio libre en el disco rígido

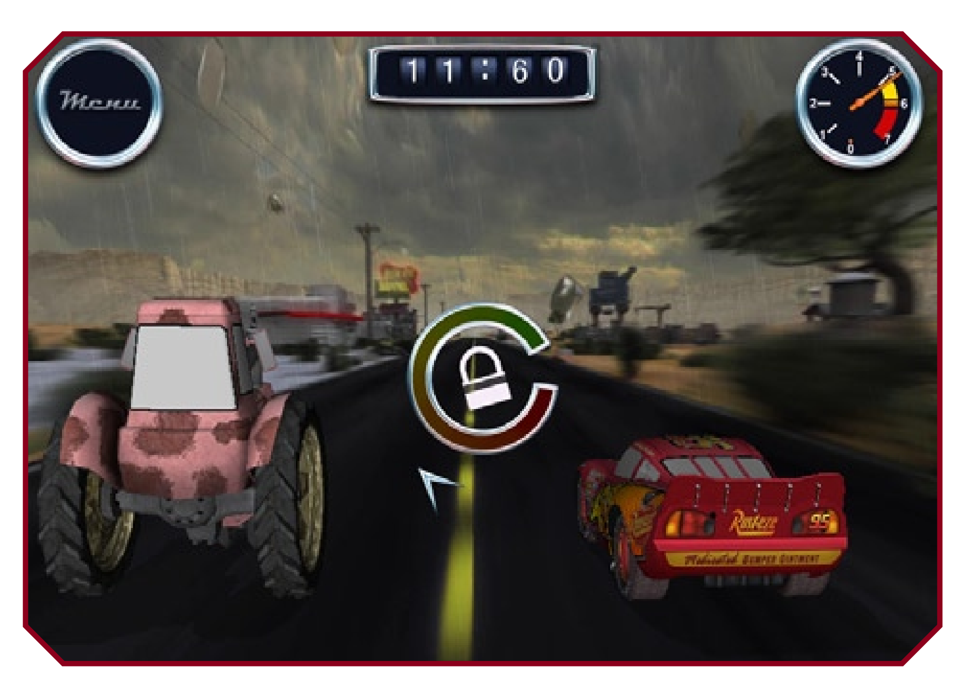
Desarrollador: Rainbow studios/AWE Games | Distribuidor: Sega | Soporte Multiplayer: No posee

Cars: Radiator Spring Adventures

POR Matías Leder

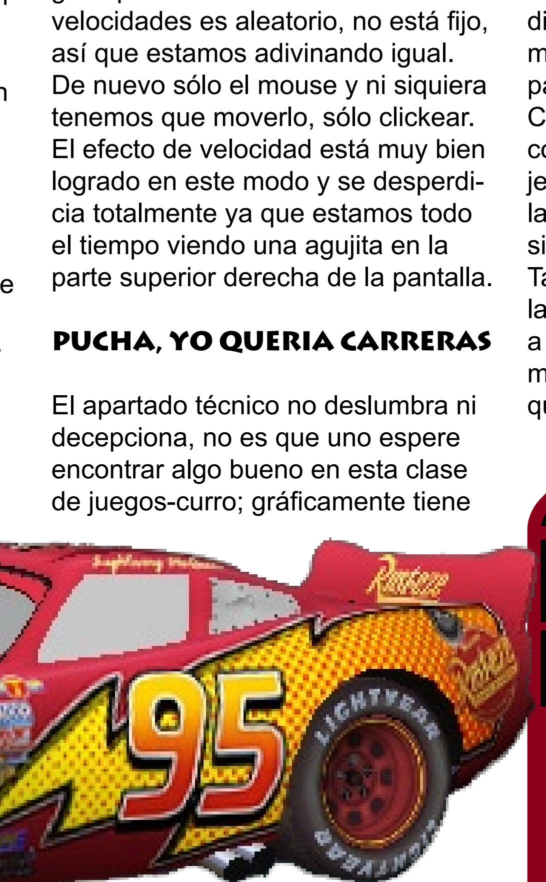
NO APTO PARA MAYORES DE 5 AÑOS

Ya es lo más normal del mundo. Cada vez que una película de Disney sale es cuestión de un par de meses como mucho para que el juego salga también, para hacernos sufrir a los redactores de ésta y otras revistas; a veces no pasa así, a veces estos jueguitos zafan y a veces nos encontramos con cosas como Lilo & Stitch Pinball, con el cual seré benevolente y diré que es el juego más pedorro y estúpido que vi en mi vida. Una vez más, Disney saca una película y luego un juego pésimo basado en la misma. Pensar que podrían haber sacado un juego de carreras y sin embargo nos entregan esta loca combinación de mini-games pedorros.



PERO ES PARA NIÑOS

Igual sigue siendo malo, un juego de carreras simple y entretenido hubiera tenido más sentido que esto. Nada más al comenzar tenemos tres opciones: Actividades, que se resumen a diferentes clases de "Simón dice", el clásico juego de la memoria; Arkanoid; e incluso una bizarra versión del Gals Panic (si no lo conocen, lo conocen pero no se acuerdan).
Todos estos mini-juegos se juegan enteramente con el mouse, es más, sólo usan un botón del mismo. Son simples al extremo e incluso un nene de dos años se aburriría de ellos a los cinco minutos, pero son necesarios para habilitar el modo carreras.
Claro que este modo, de carreras sólo tiene el nombre; tenemos diez rivales y todos los desafíos son mano a mano, en modo drag, donde simplemente nos limitamos a hacer clic en el momento justo para meter cambios. Si completamos las embolantes actividades que mencioné antes, la PC nos va a decir cuándo dar el clic, si no, tendremos que adivinar al ver el contador de revoluciones; sin embargo el punto donde conviene cambiar velocidades es aleatorio, no está fijo, así que estamos adivinando igual. De nuevo sólo el mouse y ni siquiera tenemos que moverlo, sólo clickear. El efecto de velocidad está muy bien logrado en este modo y se desperdicia totalmente ya que estamos todo el tiempo viendo una agujita en la parte superior derecha de la pantalla.



PUCHA, YO QUERIA CARRERAS

El apartado técnico no deslumbra ni decepciona, no es que uno espere encontrar algo bueno en esta clase de juegos-curro; gráficamente tiene todo el aspecto dibujito que esperamos, con fondos en 2D y los coches en 3D, la animación es simple pero como apenas se mueven, poco se nota. Diálogos y demás sonidos no tienen nada especial tampoco, y es realmente molesto que el relator nos diga la opción que señalamos con el mouse ("Siiiii", "Noooo", "Menú principaaaaaaal").
Cerrando el tema, si esperaban encontrar al menos algo que se asemeje a las carreras, busquen por otro lado. Si querían encontrar jueguitos simples y entretenidos, busquen el Taito Legends 2, que sale acá al lado, que si bien eso también apesta a curro, al menos esos jueguitos son millones de veces más entretenidos que esto.

PUNTAJE

+ Si hubiera sido de carreras

– hay mas emoción en el busca-minas.

No un juego de carreras

10%

PATÉTICO

Ficha técnica

Requerimientos mínimos: Procesador de 1Ghz – – Placa de video de 32Mb – 128Mb de RAM - 500Mb de espacio libre en el disco rígido

Desarrollador: Empire Oxford | Distribuidor: Atari | Soporte Multiplayer: 2 personas en la misma PC

Taito Legends 2

POR Matías Leder

OTRO MÁS Y VAN

Una vez más les traemos la dosis mensual de curro. Esta vez Taito revive más jueguitos de esos que casi llevan a nuestros viejos a la bancarrota.

EL ARGUMENTO ES PARA NOOBS

Los juegos que este paquete nos trae (cuarenta en total) son los clásicos jueguitos de fichines, emulados sin muchas ganas. Tenemos puzzles, plataformas y demás, suficiente para satisfacer nuestros gustos por juegos añejos; pero, al ser tantos, no puedo analizarlos a todos, más aún viendo que son juegos bastante viejos, así que analizaré el paquete como un todo. Entre los juegos que incluye están: Alpine Ski, Violence Fight, Elevator Action Returns, Bonze Adventure, Puchi Carat, Gun Frontier, Super Space Invaders '91, Puzzle Bobble 2, Gekiridan, y muchos, muchos más. Tenemos desde arcades simples, como el Space Invaders, hasta juegos de aviones con desarrollo vertical, algunos con varios detalles muy copados; jueguitos de plataformas y muchísimos juegos de puzzles, unos bastante originales y otros que son variaciones del Puzzle Bobble o el Tetris.



RECUERDOS... RECUERDOS.

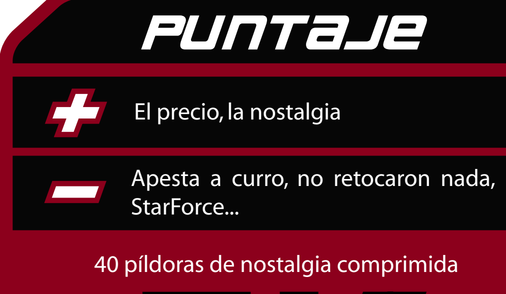
Los juegos no son malos, eso cabe aclararlo, muchos son bastante conocidos, de esos que uno tenía que hacer cola para jugarlo en las maquinitas; y otros nunca los vi por estos lares, tal vez nunca llegaron a nuestro país, o al menos a mi localidad (o como yo la llamo cariñosamente... El culo del mundo). Estos están emulados sin muchas mejoras... ¿Para qué mentir? Ni los tocaron y están tal cual estaban cuando salieron ¿Eso es bueno? No sé. El sonido es el original, pero gráficamente se ve feo, ya que estas máquinas no tenían resoluciones muy altas que digamos, y verlo en una PC en 1024x768 hace que todos los juegos se vean borrosos y lavados. Además este emulador consume muchos recursos para lo que son los juegos, cuando emuladores gratuitos que nos traen los mismos juegos piden bastante menos PC y no nos exponen a tener que pagar este CD para instalarlo y encontrarnos con que encima tiene StarForce, que puede destrozarnos las lectoras si se le canta.
Taito Legends 2 es un paquete con unos cuantos juegos de antaño, ideal para los padres que quieren algo que pueda jugar el nene, pero antes que pagar por esto es más gratis bajárselos de internet y usar el M.A.M.E. por ejemplo. Eso sí, estos juegos no perdieron para nada el gustito que tenían cuando salieron, siguen siendo divertidos, siguen haciéndonos pasar el rato y por sobre todo, siguen siendo muy muy jodidos; y definitivamente son preferibles a los que trae este de al lado.

PUNTAJE

+ El precio, la nostalgia

– Apesta a curro, no retocaron nada, StarForce...

40 píldoras de nostalgia comprimida



51%

REGULAR



Ficha técnica — **requerimientos mínimos**: Procesador de 1.5 Ghz – Placa de video de 64Mb - 512 Mb de RAM - 2 Gb de espacio libre en el disco rígido
Desarrollador: Parallax | Distribuidor: Reef Entertainment | Soporte Multiplayer: ¿A quién le importa?

LIQUIDATOR: WELCOME TO HELL

POR Facundo Szraka

¡LIQUÍDENME!

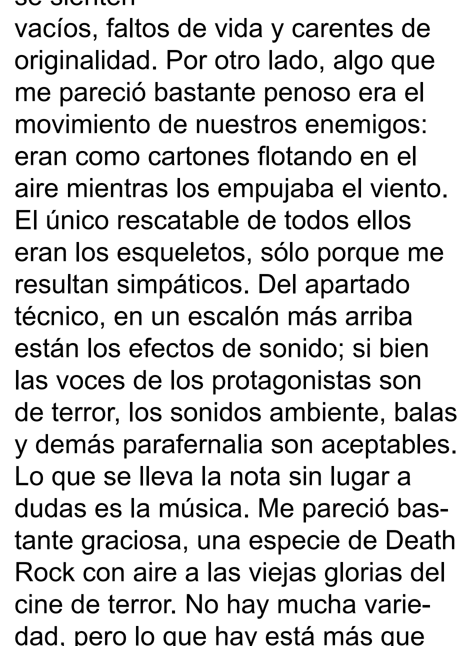
Porque claro, mes a mes nuestro sádico dictador me tortura azotándome con esta clase de juegos. ¿Su razón? Pura maldad, obviamente. Por eso me tienen aquí otra vez analizando esta clase de títulos que, temo decirlo, ya me estoy acostumbrando a jugar. Y para dar pie a esta maravillosa nota no hay nada mejor que comenzando por la… La…

¿HISTORIA? ¿QUÉ? ¿DE QUÉ ME HABLAN?

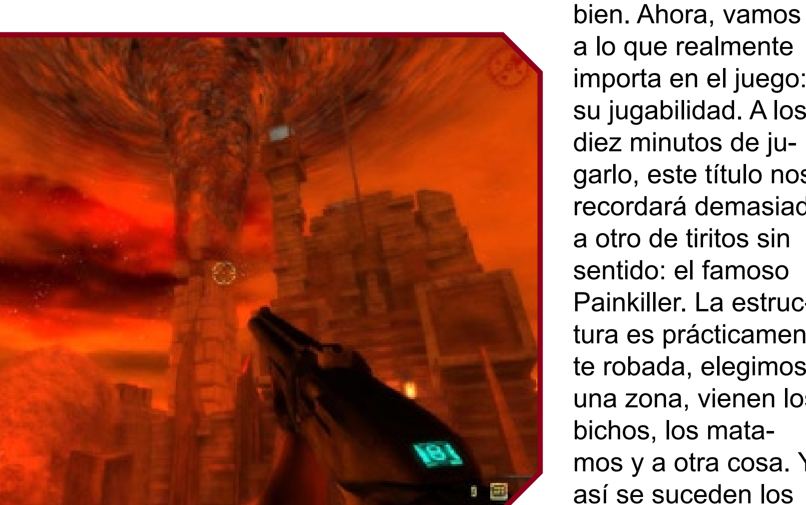
La excusa esta vez es bastante clásica. El mundo rodaba como siempre cuando de repente se abren las puertas del infierno y una horda de mostros fuleros se encargan de sembrar el terror en el mundo. Nosotros, como parte de un equipo armado, tenemos que salir a machacar a estos mal nacidos. ¿Cómo se abrió el infierno en el mundo? ¿A quién le importa? Los bichos están acá y hay que hacerlos besar nuestras balas sin preguntar mucho.

TODO LO DEMÁS.

Una de las cosas que me llamó la atención fue los requerimientos de sistema para poder "disfrutarlo" en todo su esplendor. Pensé que era un chiste de los desarrolladores, pero no, era la triste realidad. Digamos que para correrlo a full se necesita una maquina como para hacer andar de manera bonita al F.E.A.R, algo totalmente absurdo teniendo en cuenta la calidad gráfica de Liquidator. En líneas generales, las texturas, modelos, estructuras y demás cosas son bastante cutres. Los niveles se sienten vacíos, faltos de vida y carentes de originalidad. Por otro lado, algo que me pareció bastante penoso era el movimiento de nuestros enemigos: eran como cartones flotando en el aire mientras los empujaba el viento. El único rescatable de todos ellos eran los esqueletos, sólo porque me resultan simpáticos. Del apartado técnico, en un escalón más arriba están los efectos de sonido; si bien las voces de los protagonistas son de terror, los sonidos ambiente, balas y demás parafernalia son aceptables. Lo que se lleva la nota sin lugar a dudas es la música. Me pareció bastante graciosa, una especie de Death Rock con aire a las viejas glorias del cine de terror. No hay mucha variedad, pero lo que hay está más que bien. Ahora, vamos a lo que realmente importa en el juego: su jugabilidad. A los diez minutos de jugarlo, este título nos recordará demasiado a otro de tiritos sin sentido: el famoso Painkiller. La estructura es prácticamente robada, elegimos una zona, vienen los bichos, los matamos y a otra cosa. Y así se suceden los niveles unos tras otros. La diferencia entre ambos títulos es evidente: Uno es divertido y el otro no. Tan sencillo como eso. Liquidator es terriblemente aburrido, la inexistente IA de nuestros enemigos hace que se torne más monótono, ellos sólo ven y atacan, nada de estar esquivando o sorprendiéndonos. No hay mucho para hacer, solamente en alguna que otra ocasión accionar palancas para abrir alguna puerta y no mucho más. De vez en cuando también veremos que los enemigos que eliminamos vuelven a aparecer, algo que a estas alturas no deja de ser una molestia. Por lo menos se puede grabar en cualquier lado -algo bueno tenía que tener-. Como consideración final les digo que si quieren malgastar su dinero y su tiempo (tan escaso por hoy en día) compren este juego. Si se valoran un poco, corran hacia otro lado.







PUNTAJE

+ La música y efectos de sonido en general.
– Absolutamente todo lo demás.

Un juego de tiritos sin sentido

30%

MALO

Ficha técnica — **requerimientos mínimos**: Procesador de 800 Mhz – Placa de video de 32Mb – 256Mb de RAM - 700Mb de espacio libre en el disco rígido
Desarrollador: Bethesda Softworks | Distribuidor: Bethesda Softworks | Soporte Multiplayer: ¿Para qué?

IHRA DRAG RACING: SPORTSMAN EDITION

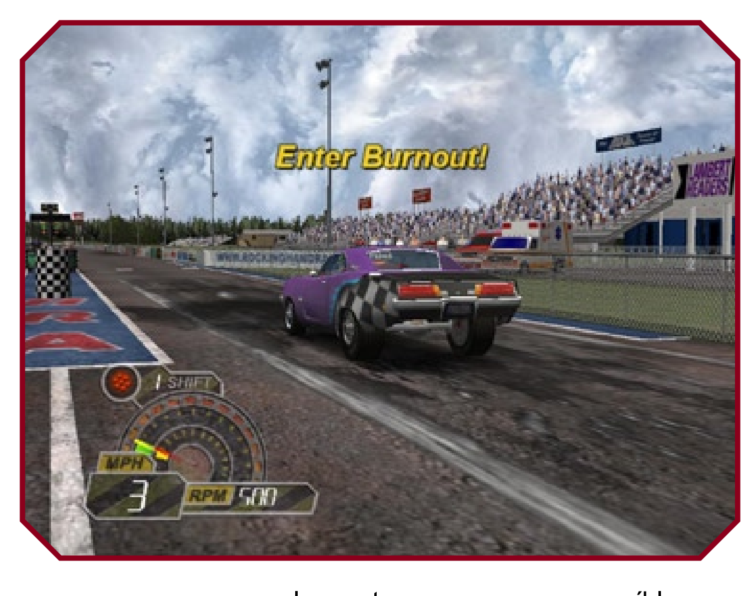
POR Facundo Szraka

DEL BASURERO VENGO Y AL BASURERO VOY

OK. A mis superiores les encanta verme sufrir. No saben por lo que uno tiene que pasar cuando pone manos en cosas como esta. Son sádicos y de la peor clase. Me azotan una y otra vez con títulos como el que tengo el "agrado" de analizar. Pero soy valiente y no temo a tales desafíos, ¡así que frunzo el trasero y ahí voy! (Dios me ayude).

LAS DRAG RACING

Este tipo de competición se basa en lograr los mejores tiempos en una carrera contra otro competidor. Sin chocar contra nada ni cambiando de carril, son cortas y depende mucho del tiempo de salida. En el juego tendremos tres tipos de modo para competir. El primero de ellos es el Arcade, que es la forma más directa de jugar: elegimos un coche, pista y voila. Sólo deberemos llegar a la meta antes que nuestro competidor. También tenemos a nuestra disposición el modo Season, donde jugaremos la liga/campeonato. Para poder avanzar hacia la recta final, tendremos que ubicarnos como mínimo entre los ocho primeros de la tabla de posiciones. Además tenemos para elegir -y comprar- distintos vehículos, que a medida de que ganemos carreras podremos a acceder a otros mucho más poderosos. Claro que hay que tener el dinero para pagarlos. También tenemos nuestro garage para poder agregarle y aumentar el poder de nuestro coche. Para terminar, está el modo de mini juego. Es solo una forma para tomar un poco de práctica con el sistema de juego y es bastante soso. En líneas generales es un juego bastante aburrido, los controles (al ser un port de consola) no es de lo mejor y es sumamente corto. En un rato se lo puede terminar con bastante facilidad en modo Season y tiene pocas pistas para jugar en Arcade, lo que hace que tenga un muy bajo grado de rejugabilidad.



LO MALO, LO FEO Y LO… ¿BUENO?

Que les puedo decir. Gráficamente apesta mucho, casi siento su mal olor emanando del monitor. Los modelos de los coches son poco detallados y cuentan con una muy baja cantidad de polígonos, las pistas son chatas y aburridas. Las texturas dejan mucho que desear y hasta las mujeres de poca ropa carecen de gracia. Los videos son de una muy pobre calidad y solo tenemos la opción para cambiar la resolución en la configuración de video. Los papelitos que hacen de público adornan las pistas, y los fondos son penosos. Casi en el mismo bajo nivel está el sonido. El rugir de los motores es muy poco creíble y la música si bien no es mala, a los 15 minutos de escucharla da ganas de tirar los parlantes por la ventana. Repetitiva y aburrida. Lo bueno es que el título cuenta con las licencias oficiales y pistas de la IHRA. Mucho más no pidan porque no hay.

MI TRISTE FINAL

Repasemos: Es feo, aburrido y es un port pobre de consola. Tiene casi nulo valor de rejugabilidad y no es un estilo de juego que llame la atención. Si después de todo lo que les dije todavía tienen ganas de echarle un vistazo, los compadezco. Si se quieren un poco y valoran su vida, vayan y hagan algo más productivo de sus vidas. Ahora me retiro hacia un triste rincón a llorar por mis penas.

PUNTAJE



+ Licencia y pistas oficiales de la IHRA
– Lo demás

Un aburrido y feo juego de Drag Racing



20%

PATÉTICO

Ficha técnica

Requerimientos mínimos: Procesador de 1.5Ghz – 256 Mb de RAM - Placa de video GeForce 3 o ATI Radeon 8500 – 2.5 Gb de espacio libre en el disco rígido

Desarrollador: Monte Cristo | Distribuidor: CDV Software | Soporte Multiplayer: No Posee

CITY LIFE

POR Luciana Decristófaro

PERSEVERA Y TRIUNFARÁS



Remontándome a unos cinco años atrás, allá por el 2001, mi único entretenimiento se basaba en una computadora de unos escasos MHz, poca memoria RAM y placa de video on board. Mi experiencia con videojuegos se limitaba a aventuras gráficas para DOS y, en su mayoría, shooters. Pero nada me atrapaba como lo hacía Sim City. Me pasaba horas alisando terrenos, construyendo ciudades casi perfectamente simétricas, "dibujando" las zonas residenciales, instalando facilidades para la ciudad y tratando de mantener el orden. Pero Sim City siempre fue un juego orientado al balance de entradas económicas de las industrias, y más que nada, de un orden, digamos, utópico.
En esta ocasión, Monte Cristo nos trae City Life, un título de estrategia de negocios que tiene su base en lo nombrado pero que, al mismo tiempo, agrega un componente fundamental: el balance y convivencia entre clases sociales.

En el menú principal encontraremos la posibilidad de acceder a un tutorial y, pensando que para algo debió haber sido incluido, fue mi primera opción; bueno créanme cuando digo que apesta. El tutorial se limita a mostrarnos un índice de movimientos básicos y un par de imágenes para complementarlo. Acá nos presentan a las clases sociales, a las cuales recomiendo prestar atención ya que el fuerte del juego se basa en el equilibrio entre ellas.

JUST PUSH PLAY

Creamos un perfil y ya tenemos dos modos para comenzar: libre y escenario. Lo recomendable es empezar con un modo libre ya que el funcionamiento de City Life en nada se parece al viejo Sim City. Habiendo elegido el modo, podemos elegir el terreno que claramente influye en la población a la que deseamos apuntar, no es lo mismo una tierra nevada, una zona montañosa que una playa tropical que atraerá a muchos turistas. Luego de elegir la zona pasamos a elegir las parcelas de tierra que podemos adquirir y que se irán desbloqueando a medida que avancemos.
Como les comentaba, tenemos seis clases, siendo sus diferencias principales su poder adquisitivo, categoría social e intereses relacionados con sus actividades. Así tendremos a los habitantes comunes, empleados de fábricas o supermercados y a los habitantes de elite, mayormente empresarios. Como en la vida real (eso que está fuera de tu compu), no todas las clases se llevan entre sí, es más, algunas se odian tanto que podremos ver a nuestros sims agarrarse en peleas callejeras.
¿La solución a esto? La separación de zonas residenciales y de sus correspondientes actividades; esto lleva a que por un lado tengamos universidades, shoppings, hoteles y edificios enormes orientados a las clases sociales altas y turistas, escuelas medias y supermercados para las clases media y pequeñas escuelas más almacenes para las más bajas.
Cada clase tiene sus propias necesidades laborales, de salud, seguridad, educación y de recreación. Un punto a favor es la gran cantidad de edificios y recreos personalizables, desde plazas, boliches, parques, hasta refinadas óperas, estadios deportivos y los restaurantes de lujo.
La dificultad del juego es generalmente alta y cuesta un tiempo agarrarle la mano a los cambios de la población, que no deja de moverse al ritmo de nuestras decisiones.
Aun jugando en modo libre, disponemos de un monto limitado de dinero y no todas las opciones están disponibles, sino que tendremos que ir ganándolas con el crecimiento de nuestra ciudad y nuestros ingresos.
Mantener el equilibrio en una ciudad medianamente grande es un dolor de cabeza sobre todo por las diferencias notables de necesidades entre clases.



APARTADO TÉCNICO

En cuanto al aspecto gráfico, es totalmente en 3D, con rotación libre del mapa y un zoom que nos provee de un detalle increíble sobre cada personita, casa, edificio o lo que fuese. Podemos probar el modo primera persona que nos esconde los menúes y nos permite vagar por la ciudad, así como sacar screenshots. Aunque no necesita más que una máquina mid-end para correr, los gráficos sólo pueden aprovecharse al máximo con una placa un poco más precisa, pero tampoco dificulta el movimiento ya que la calidad de las texturas son personalizables y no son lo principal en el juego. Algo que noté y resulta un poco molesto es la repetición hasta el hartazgo de modelos. Si miramos detenidamente el movimiento por la calle veremos más clones que en una película de Star Wars.

Un detalle interesante es la interfaz, ya que es muy intuitiva y nos ordena todas las facilidades en forma de menú. En ningún momento estos menúes dificultan la visión de nuestra metrópolis y cada opción cuenta con una detallada explicación de costos, fines y clases que la aceptan. También contamos con ventanas opcionales de monitoreo de cambios, situación económica, social y avisos varios sobre el movimiento general.

EN SÍNTESIS

City Life es un juego excelente, con muchas opciones para probar y con una dificultad moderada-alta que hace que probemos todo a su debido tiempo y no nos saturemos de entrada con tantas cosas para hacer. No lo recomiendo como juego para probar "de a ratos" ya que la evolución del mismo es un proceso que requiere bastante paciencia. El desarrollo de la ciudad puede ser lento, pero a la larga lo disfrutaremos de mejor manera agregando de a poco nuevas atracciones, puentes, uniones a otras zonas y siempre tratando de no provocar tensión social que lleve a la deserción. La interfaz es cómoda y no nos llena de información innecesaria, el sonido no supone una variable importante pero acompaña bien nuestra trayectoria. Otra opción a tener en cuenta es el editor de mapas que incluye el título. Estoy segura de que resulta más interesante crear uno propio que jugar siempre con los mismos, que ya de por sí son bastante limitados y le bajan el valor al título (junto a un par de bugs gráficos con el manejo del zoom).



PUNTAJE

 Variedad de opciones. Interfaz. Dificultad equilibrada.

 Mapas incómodos. Modelos repetidos por doquier. Música.

Un Sim City sociológico

80%

EXCELENTE

Ficha técnica — **Requerimientos mínimos**: Procesador de 800 MHz - 64 MB de memoria RAM (128 para Windows XP) Placa de Video de 32 MB - 450 MB de espacio en disco.

Desarrollador: Talon Soft | Distribuidor: Matrix Games | Soporte Multiplayer: 2 personas, hotseat o mails

The Operational Art of War III

POR Walter Chacón

PARA LOS DE AQUEL RINCÓN

En esta época donde a toda persona se le trata de meter un juego en la cabeza sólo con buenos gráficos, la salida de un RTS de tablero es algo extraño. Obviamente el público al que está dirigido no se destaca por su gran número, pero quizás a alguno le resulte un título interesante.

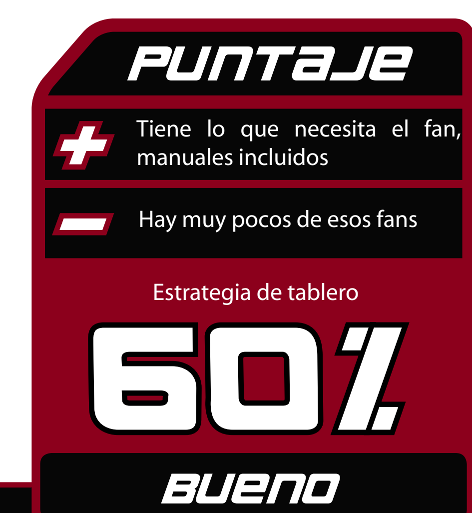


ANALIZAR TOM YUM GOONG 2 HUBIERA SIDO MÁS FÁCIL

Lo primero que observamos es la cantidad de mapas: es inmensa. Tranquilamente puede haber unos 150 escenarios (varios pertenecen a las versiones anteriores), más la opción de crear nuestros propios mapas con un editor. En cada uno tendremos un objetivo principal que depende del bando que hayamos elegido -comúnmente, la toma de las ciudades o la eliminación de todas las fuerzas enemigas- y una cantidad de turnos límite, que terminará la partida en empate de ser alcanzado. Además hay varios eventos imprevistos -como la llegada de refuerzos- que pueden ocurrir al llegar cierto turno o por las acciones que hayamos tomado en el campo de batalla. Sobre el manejo de las tropas no hay mucho que comentar. En nuestro turno movemos las tropas que queramos -representados por fichas cuadradas-, les damos la orden de ataque sobre las fichas enemigas, pasamos el turno y se calculan cuantas tropas perdió cada bando. El adversario hace lo mismo y así se repite durante tooooooodas las partidas. En la mayoría de los mapas, la cantidad de soldados es bastante grande, haciendo que el proceso se torne tedioso. Claro que si nuestro oponente es un humano que le gusta pensar mucho en cada turno, podemos optar por una partida multiplayer a través de mails.

El juego está desarrollado de manera que no se necesite una súper máquina para correrlo. Se juega en modo ventana, las unidades son representadas con cuadraditos e incluso el mapa es una imagen bmp común y corriente. Cuando se da una orden de ataque sobre las unidades enemigas no se muestra un video con todos los chiches que muestra el resultado, apenas hay unos efectos de sonido de fondo -bastante molestos- y después sale una planilla con el resultado. Podemos decir a partir de esto que el juego fue desarrollado para aquellas personas que no cuenten con hardware actual, pero que quieren un juego para pensar tranquilo, sin tener que estar preocupándose por la recolección de recursos o en el que se esté a las apuradas.

¿Recomendable? Para poca gente. Si extrañás esta clase de juegos, puede ser considerado una buena opción (de tener alguien con quien jugar, aunque la máquina lo hace bastante bien) si ya se cansaron del TegNet.



PUNTAJE

+ Tiene lo que necesita el fan, manuales incluidos
− Hay muy pocos de esos fans

Estrategia de tablero

60%

BUENO

Ficha técnica — **Requerimientos mínimos**: Procesador de 1.4 Ghz – Placa de video de 64Mb – 256Mb de RAM - 1Gb de espacio libre en el disco rígido

Desarrollador: Codemasters | Distribuidor: Codemasters | Soporte Multiplayer: Internet/LAN hasta 2 jugadores

Sensible Soccer

POR Facundo Szraka

ME PUSE SENSIBLE

Los que tengan un par de años encima (por no decir que estamos viejitos) recordarán al eterno rival de otro gran clásico, el hoy olvidado Kick Off. Su nacimiento se dio en esa portentosa máquina llamada Amiga y repartieron alegría a diestra y siniestra por los lejanos noventas. Los abuelos como yo extrañarán su sencillez y gran jugabilidad que albergaba, así como la diversión que entregaba. Gracias a la mano de Codemasters, Sensible Soccer vuelve de entre los muertos con ganas de seguir dándonos diversión.

KICK OFF!

Para saber de entrada a los que nos estamos enfrentando, es necesario entender que no es un simulador como lo es el Pro Evolution Soccer o el malgastado titulo de EA Sports, FIFA. Se trata de un arcade como los de antaño: acción directa y sin vueltas. No encontraremos mucha variedad de modos de juego, ni siquiera tendremos los nombres reales de los jugadores, sólo algunas semejanzas con las letras cambiadas. No hay espectacularidad ni movimientos de lujo. ¿Cuál es su atractivo entonces? Como comentaba líneas atrás, su simpleza y su modo de juego directo. Jugaremos a gran velocidad, con un par de toques ya estaremos en el otro arco, y a los pocos segundos ya estaremos de vuelta. Así de rápido y vertiginoso. No hay tiempo para tácticas ni pensar en una estrategia. Correr y correr, ida y vuelta. Si bien en un principio esto resulta divertido, no tiene una vida muy prolongada. Sus escasas opciones y modos de juego le restan vida útil, haciéndonos perder interés a las pocas horas de juego. Básicamente sus opciones se limitan a Amistosos, Competencia personalizada, Copa personalizada y un editor de datos para fabricar a nuestro equipo como se nos antoje. Pero si hay algo que este juego hace bien es, sin dudas, poder jugarlo de a muchos, ya que su simpleza hace que lo pueda jugar cualquier persona, incluso hasta los que no disfrutan de este deporte. Por tanto, el modo Multiplayer se lleva los laureles.



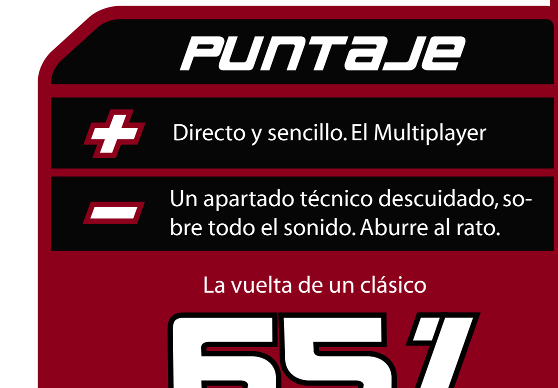
• ¿Qué me hiciste Croz? •

¿QUÉ VES CUANDO ME VES?

Gráficamente es más bien modesto. Los modelos están hechos en Cell Shading, son cabezones y cumplen su cometido sin más. Los estadios son bastante "básicos", no hay mucho detalle por el cual se pueda destacar algo, salvo el clásico publico "papelito". Hasta el césped es bastante simplón. Pero claro está que éste no es un título que quiera entrar por medio de los gráficos. Tal vez lo más penoso del apartado técnico sea el sonido. Apenas se escucha al público, no hay ambiente ni comentarista. Realmente muy pobre este apartado. No es una cuestión de modismo, sino de que pareciera falto de ganas. Lo que sí me sorprendió fue la máquina para correrlo a full. Si bien sus requerimientos mínimos son accesibles para todo el mundo, para poder verlo a todo su esplendor pide una máquina bastante poderosa, cosa que no se entiende teniendo en cuanta la calidad del apartado grafico.

¿ENTONCES?

Sensible Soccer es recomendado para los viejos nostálgicos con ganas de repetir antiguas emociones y sentirse jóvenes otra vez. También lo es para los que se quieran dar un pequeño descanso de tanto FIFA, PES y tengan ganas de pasar un rato divertido y si es posible, con amigos.



PUNTAJE

+ Directo y sencillo. El Multiplayer
− Un apartado técnico descuidado, sobre todo el sonido. Aburre al rato.

La vuelta de un clásico

65%

BUENO

Ficha técnica
requerimientos mínimos
Procesador de 450 MHz - 128 MB de memoria RAM - Placa de Video de 32 MB - 1.44 GB de espacio libre en el disco rígido.
Desarrollador: Shadow Tor Studios | Distribuidor: Shadow To(o)r Studios | Soporte Multiplayer: No Posee

Barrow Hill

POR Martín Bugallo

ASESINANDO PIEDRAS

Comenzamos en nuestro auto, que se encuentra varado en el misterioso y reconocido bosque de Barrow Hill. Es ahí donde empezará nuestra investigación sobre qué es lo que pasa en ese lugar. Y es que aparentemente en el pueblo Barrow Hill hay unas piedras estilo Stonehenge que misteriosamente cobran vida y matan a los arqueólogos que están trabajando en excavaciones. Ahora nuestra misión es detener a las piedras asesinas (sí, leyeron bien: PIEDRAS ASESINAS) y develar el misterio que encierra Barrow Hill.

Los gráficos son puras fotos por lo que no se puede configurar absolutamente nada. A su vez, no son nada del otro mundo, sólo cumplen su función: mostrarnos los alrededores de las pocas locaciones que hay en el juego. Digamos que los muchachos de Tor no estaban muy despiertos a la hora de trabajar el apartado gráfico, porque la verdad todo el arte del juego se queda a mitad de camino. El mayor problema es que nada se mueve, no hay vida en los escenarios; parece un museo de cera hecho juego y, por otro lado, las pocas cosas que se mueve parecen animadas por un realizador de efectos especiales de la década del '30.



A favor tiene que los objetos que se pueden ver de cerca tienen buenos detalles, como por ejemplo una copa, la mesa de un bar o la cocina del lugar.

• Las piedras asesinas •

Realmente el mecanismo del juego no es absolutamente nada del otro mundo, una aventura point & click sin muchas luces y con un argumento poco sólido. Es fácil perderse mientras se hace click ya que la aventura va foto por foto, no hay movimiendo en sí del personaje; para un juego del año 1995 estaría bien, pero lamentablemente estamos en el 2006.
A favor tiene la dificultad que para un aventurero gráfica de ley será bienvenida; el juego es algo complicado de seguir ya que hay que ser muy minucioso a la hora de escuchar las conversaciones -para las que NO hay subtítulos-, y buscar ítems. En muchas de las charlas te dan pistas únicas, las cuales son al azar en el juego, es decir que muchos de los puzzles tienen resoluciones diferentes cada vez que se juegue; una puerta no va a tener siempre la misma combinación. Ese es un punto a favor.
Por otro lado, otro detalle que suma en Barrow Hill es que la aventura no es lineal; para decirlo en criollo, podés hacer las cosas en el orden que se te cante hacerlas, eso le agrega una dosis de libertad que muchas aventuras gráficas no tienen.
La ambientación también es buena y hasta ahí, nada que sobresalga demasiado. A veces te logra meter en la historia y a veces te sentís como si estuvieras mirando una comedia, cero tensión.

En conclusión, Barrow Hill es una aventura más del montón, con una interfaz antigua, gráficos medio pelo y una historia que no me termina de cerrar. A favor tiene su dificultad (sólo para experimentados) y algún que otro detalle gráfico.

PUNTAJE



+ Ambientación, algunos detalles gráficos, historia no lineal.

– Los gráficos en general apestan, interfaz vieja e incomoda, historia poco sólida, no tiene configuración gráfica ni nada que se le parezca.

¡Piedras asesinas!

45%

MALO

Ficha técnica
requerimientos mínimos
Procesador de 1 Ghz – Placa de video de 32Mb – 256Mb de RAM
Desarrollador: VSTEP | Distribuidor: N/A | Soporte Multiplayer: ¿Qué es eso?

Ship Simulator 2006

POR Diego Bortman

¡EL GILLIGAN DE LOS SIMULADORES DE BARCOS!

No se si es por el nombre o que pero esperaba muchísimo mas, esperaba poder surcarlos 7 mares en un lujoso yate o un gran transatlántico, tal vez pensando que por el nombre del juego habria alguna similitud con los Flight Simulator de MS pero no, me equivoque…y les paso a contar el por que.

NO SON 7 MARES... NI SIQUIERA 1

Realmente no se por donde empezar, así que lo mejor será que lo haga desde el principio; el juego básicamente tiene 1 modo de, valga la redundancia, juego compuesto por 40 misiones que se irán destrabando 1 tras otra a medida que vayamos completando las anteriores.
Las mismas son del género de llevar un barco de acá para allá dentro del mismo puerto, llevar tu barco a un punto amarrarlo y esperar 10 segundos a que se baje toda la gente, lo que me da 2 indicios, que mucha gente no debe haber que quiera bajar para tardar 10 segundos o es una de esas excitantes misiones que seguramente no podremos dejar de jugar.
Otra es escoltar a un barco contenedor para que deje su mercancía, estas misiones serian mucho más interesantes si los barcos tendrían hardware, botellas de bebida cola o algo interesante para afanar con nuestro bote de goma al grito de "Har Har Mateyyyss"
Las misiones mas interesantes serian en perspectiva, y tiene que ser de muy, muy lejos las del Titanic, , pero ojo, no piensen que será navegar desde el puerto de Southampton al de Nueva York sin chocar contra el iceberg; no, tendremos que entrar a un puerto, salir del mismo, entra a un puerto y volver a salir
Wiiiii….muy divertido, a quien se le ocurre hacer un simulador de barcos y no poder hacer algo mas divertido con el Titanic como estrellarlo o navegar por todos los océanos y dejarlo a la deriva sin combustible o estrellarlo al llegar a destino?...en fin
Otra opción es crear nuestro propio escenario con 3 puertos, el de Rótterdam, Hamburgo y uno que no puedo escribir pero debe ser de China, Japon o algo por ahí y nada de navegar a mar abierto; mejor pasemos al siguiente apartado

INSERT FUNNY TITLE HERE

Gráficamente es muy lindo, el agua esta bien lograda al igual que los modelos de los barcos así tambien como el manejo de los mismos, ok solo 2 veces viaje en Buquebus y me pareció bien logrado, sino creen que es así, mándenme un mail y cuéntenme su experiencia con este "simulador".
El sonido esta bien o sea el sonido solo, música no hay así que mucho mas no tengo para rellenar, y me imagino que así harán los barcos de verdad.

HEY! ESA NO ES LA MANO DEL VICEPRESIDENTE FLOTANDO EN EL AGUA?

Aparentemente así es, manejar un remolcador o una lancha de carreras es prácticamente lo mismo, se siente igual, cuando no debería serlo y es mas, no me sorprende para nada, ojo los relojes y compases estan pipi cucu!.
Para finalizar, este titulo es para aquellos Gilliganes wannabes o verdaderos marineros que quieran cargar carne por la popa del remolcador y si terminemos con este chiste esperados por todos y que no sabia donde poner !
Me voy a jugar a otra cosa.
Byes!

PUNTAJE



+ Review copada y divertida si las hay, ¡el Titanic!



– Solo tres puertos, no océanos, ¡el Titanic!

¿ Intenta ser un simulador de barcos divertido?

30%



MALO

Ficha técnica

Requerimientos mínimos: Procesador de 1.7 Ghz - Placa de video de 128Mb - 512Mb de RAM - 650 Mb de espacio libre en el disco rígido además del juego original

Desarrollador: Digital Illusions | Distribuidor: Electronic Arts | Soporte Multiplayer: Hasta 64 jugadores, LAN/Internet

Battlefield 2: Armored Fury

POR Leandro Dias

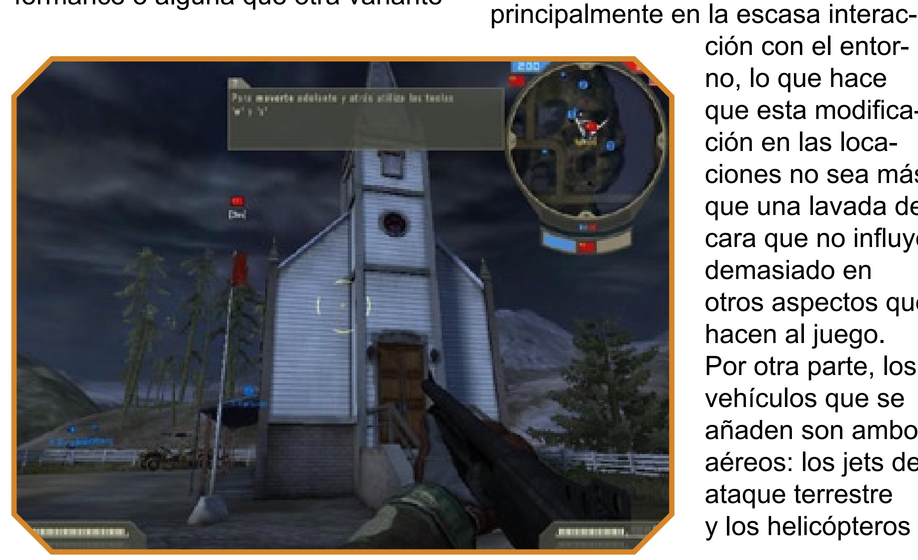
SI ES DE EA.... ES CHOREO

Era prácticamente un hecho que después del colosal éxito que tuvo el excelente Battlefield 2, los muchachos de Electronic Arts iban a sacar expansiones como si se tratase de una máquina de hacer chorizos. Muchos de ustedes se preguntarán cuál es el problema de que el juego se expanda y renueve periódicamente. La cuestión radica en que estas adiciones no son más que un update disfrazado y que podría tranquilamente distribuirse gratuitamente debido a que carecen de innovaciones significativas. No puedo evitar pensar en un directivo de EA que antes de irse de vacaciones y para ganar unos mangos extras, saca a la venta un producto de este tipo.

Hay que hacer una pequeña salvedad con Armored Fury porque a diferencia de Special Forces (primer disco de datos que no tiene más de seis meses en el mercado) no fue anunciado como una “expansión” sino como un “booster pack” y comercializado a un precio relativamente bajo.

LA GUERRA SE TRASLADA

Las únicas novedades que presenta Armored Fury, son la inclusión de tres mapas y dos nuevos tipos de vehículos. Es decir, olvídense de mejoras gráficas, sonoras, de performance o alguna que otra variante en la jugabilidad. Por fortuna estos pequeños agregados poseen una calidad considerable, lo que hace que el choreo no sea tan evidente, al menos a simple vista. Los niveles nuevos (llamados Operation Road Rage, Midnight Sun y Operation Harvest) se desarrollan en enormes zonas semi industriales estadounidenses dejando un poco de lado los desiertos y playas típicos de la saga. El cambio de locación es bastante interesante pero se nota que el engine no fue programado para soportar este tipo de ambientes. Esto se ve principalmente en la escasa interacción con el entorno, lo que hace que esta modificación en las locaciones no sea más que una lavada de cara que no influye demasiado en otros aspectos que hacen al juego.



Por otra parte, los vehículos que se añaden son ambos aéreos: los jets de ataque terrestre y los helicópteros livianos. Los ataques con cualquiera de los dos pueden ser letales si los utilizamos correctamente, en especial a los helicópteros que no pueden disparar con la clásica torreta sino también ir esparciendo minas por todo el territorio.

Lamentablemente me quedé sin nada más que decirles porque Battlefield 2: Armored Fury no ofrece más que eso. Las mejoras son nulas y los agregados, si bien son bastante copados, son muy pocos. La única razón por la que no obtiene un puntaje aún menor, es por su bajo precio y porque no fue anunciado como una expansión verdadera.

PUNTAJE


Los tres mapas y dos vehículos son un caño.


No ofrece ninguna mejora sustancial y las innovaciones son muy pocas.

Un disco de datos con olor a robo



BUENO

FICHA TÉCNICA
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Procesador de 1.2 Ghz - Placa de video con soporte para DirectX 7 - 256Mb de RAM
Desarrollador: Valve Software | Distribuidor: Sierra y sistema Steam | Soporte Multiplayer: Igual al anterior

HALF-LIFE 2: EPISODE 1

POR Maximiliano Nicoletti

THE COMBINE MENACE

Después de haber guardado la barreta (¿a que suena horrible?) y colgado el Hazard Suit en el año 1998, había estado impaciente por ver qué era de la vida de Gordon Freeman luego de la oferta de trabajo hecha por el G-Man. ¿La habría aceptado? ¿Habría muerto al rechazarla? No lo creía posible. Y menos aun cuando Half Life 2 y su engine gráfico Source fue anunciado. La explosión en el reactor de la Ciudadela principal de City 17 había dejado a Alyx Vance y Gordon Freeman al borde de la muerte hasta la aparición del G-Man. La espera entonces se hizo muy larga. Y ahí se anunció la primera expansión, Aftermath, que luego fue reestructurada en tres episodios auto-conclusivos. Así nació, fue anunciado y lanzado Half Life 2: Episode 1.

En primer lugar, podría llegar a parecer que Episode 1 nos llega con absolutamente nada nuevo, siendo que todavía utiliza el engine Source y las mismas capacidades que ya poseía anteriormente. Pero lo cierto es que en este tiempo, la gente de Valve estuvo matándose para agregar una cierta cantidad de cambios, tanto gráficos, como de diseño y de scripts (que controlan la Inteligencia Artificial de modelos, tanto amigos como enemigos). Más allá del gran cambio gráfico que se presentó anteriormente en HL2: Lost Coast, el High-Dynamic Range Lightning -o HDR- el apartado gráfico también presenta algunas variaciones más, que se notan en algunas escenas más que en otras, pero siempre sabemos que están ahí. Por empezar, las actitudes faciales de los personajes, que ya eran perfectas en HL2, fueron mejoradas. En algunos casos, como el de Alyx, que nos estará acompañando durante gran parte del juego, fueron inclusive expandidas con una cantidad de actitudes nuevas. Por otra parte, se hace mucho uso de efectos de iluminación por todas partes (más allá del HDR), llevando los escenarios a ser mucho más vivos, teniendo más texturas y más cálculos de iluminación sobre cada una de ellas.

BARRETEANDO CABEZAS

El sistema High Dynamic Range presta también un gran servicio a los efectos de iluminación, al punto de crear exteriores increíblemente realistas, vistosos y mucho más trabajados, e interiores con gran calidad de sombreados, que se notan mucho más cuando estamos en la completa oscuridad y hacemos uso de nuestra linterna. Pero para saber más acerca de HDR pueden leer la nota de HL2: Lost Coast que salió en el número 9.
Episode 1 da inicio en el mismo lugar donde terminara HL2. Gordon Freeman en la parte más alta de la Ciudadela. Su batalla con el doctor Breen llevó a su centro de energía al borde del colapso. Alyx y Gordon se ven envueltos en la explosión de la fuente, cuando el G-Man aparece y nos arranca una vez más de la realidad. En ese momento precisamente es que da inicio Episode 1, los Vortigaunts toman a Alyx en brazos y arrancan a Freeman de las garras de G-Man para devolverlo a la realidad. Al despertar, nos encontramos en una City 17 en ruinas, con la ciudadela al borde del colapso y con ambas facciones, tanto Combine como Rebeldes, intentando escapar de la ciudad lo más pronto posible. En este caso, Gordon Freeman y Alyx Vance deberán cumplir el mismo objetivo. Así es que Episode 1 marca el primer paso de lo que Valve dio en llamar Half Life 3 y que, según anuncia, dará respuestas a interrogantes planteados anteriormente en la saga, tales como "¿Quién es el G-Man?" o "¿Qué tiene que ver él con Gordon?".



WE DON'T GO TO RAVENHOLM

Por otro lado, el juego sigue prestando la misma calidad en cuanto a sonido y música, con los mismos actores que en la edición anterior, (de todos los personajes que nosotros no manejemos, recordemos que Freeman nunca esboza una palabra) y con todavía mejor actuación por parte de ellos. En cuanto a la música, no hay demasiados momentos en los que se destaquen los scores, pero cuando lo hacen, son realmente buenos y le dan al juego una atmósfera totalmente diferente.
En cuanto a tener a Alyx de compañera durante todo el juego, los programadores le dieron la opción de ayudarnos en la lucha contra zombies, combines, barnacles y zombines (la nueva variedad de zombies, que nos atacará con sus embestidas kamikazes). En las áreas que estén a oscuras, tendremos que utilizar nuestra linterna para iluminarle los enemigos a la señorita Vance. Y aun cuando nosotros consigamos un arma, nos será más entretenido ver como la IA establece batallas por sí sola. Si los zombies, o cualquier enemigo, se acerca demasiado, Alyx utilizará la fuera bruta antes de finalizar su existencia a base de plomo.
Los Combine desarrollaron algunas formas nuevas de caernos, literalmente, de sorpresa, ya que ahora harán rappel en las paredes de los edificios para tendernos emboscadas. También mencionamos ya al nuevo Zombine, que correrá hacia nosotros y en momentos nos embestirá con granadas en las manos.
El armamento no presenta ningún cambio, así que por ese lado, sin novedades. Como opinión personal, algunas armas parecen tener algunos retoques en cuanto a la capacidad de tiro.

EXIT 17

Para ir cerrando ya, Half Life 2: Episode 1, la nueva instancia en la saga Half Life, es un juego corto que abre las puertas a las próximas dos instancias en lo que será una trilogía de expansiones que, de forma camuflada, es el nuevo Half Life 3. Con cambios gráficos del tipo del agregado de High-Dynamic Range, esta vez de forma definitiva y no en una demo como fue en Half Life 2: Lost Coast. A pesar de ser un juego corto que, por lo general, se termina en no más de tres o cuatro horas, los pocos pero notables cambios que se dan en el aspecto gráfico y a la hora de jugar con la compañía de Alyx Vance, lo hacen un título atractivo a la vista de cualquiera.
Por otra parte, los pocos cambios en la forma de juego parecerían no darle una renovación a la jugabilidad, pero resulta todo lo contrario. La costumbre a la forma de juego con Half Life 2 no interfiere en ningún momento con la diversión que proporciona Episode 1, de hecho proporciona una comodidad poco frecuente para con los nuevos puzzles.
Para terminar, Half Life 2: Episode 1, al igual que Half Life: Lost Coast y el para nada nuevo The Chronicles of Riddick, cuenta con comentarios de los desarrolladores que pueden ser activados antes de empezar el juego. Un extra interesante si queremos tener una excusa para volver a vivir Episode 1 en nuestras Pcs.



PUNTAJE

+ Freeman es tan groso que no puedo hablar de otra cosa.

– Corto, pero casi no se nota.

Gloria en estado Half Life

89%

EXCELENTE

FICHA TÉCNICA

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Procesador de 800 Mhz - Placa de video de 32Mb - 256Mb de RAM - 650 Mb de espacio libre en el disco rígido

Desarrollador: Lionhead Studios | Distribuidor: Electronic Arts | Soporte Multiplayer: No posee

THE MOVIES: STUNTS & EFFECTS

POR Roberto Venero

LO MISMO PERO CON DOBLES DE RIESGO

Algunos lo llamaban loco, otros le decían desquiciado, pero había otros que le tenían fe. Cuando Molyneux anunció al mundo gamer acerca de su proyecto para crear un tycoon de productor de cine, todos esperaron nerviosamente los resultados. Pasaron algunos años y The Movies salió a la venta. A algunos les gustó, mientras que a más de uno –yo me incluyo- nos dejó con un gustito amargo. The Movies se limitaba a darnos una gran cantidad de scripts predefinidos y varios backgrounds para que nosotros creáramos sobre las bases que ellos definieron, aunque tampoco dejaba de ser original. Bueno, basta de cháchara introductoria y pasemos a lo que nos interesa, su reciente expansión.

EXPLOSIONES, LESIONES, MINIATURAS, HELICÓPTEROS Y... ¡FREECAM!

Eso acaba de resumir todo lo que la expansión nos brinda. Un muy simple tutorial nos da a conocer algunas de las novedades que trae este agregado, tales como la inclusión de una escuela para contratar a dobles de riesgo y el uso de estos. Basta con crear un guión con eventos peligrosos –o decirle a nuestros escritores que hagan uno- para que, al contratar el casting, nos pida que seleccionemos uno o más dobles.


• Auch •

El suceso de los stuntmen depende de su habilidad. Si es pobre lo más probable es que, al saltar de un edificio en llamas, se rompa más de un hueso. Si es alta, la escena será un éxito, nos aplaudirán y el ego del tipo se irá hasta las nubes (hasta que baje cuando se dé la cabeza contra el piso en alguna otra prueba, esto sucede). Si pasa lo primero, hay que mandarlo derechito al hospital para que pase unos meses enyesado.

Vale aclarar que, para entrenar a estos cuasi sadomasoquistas, tendremos algunas edificaciones (como la Spartan's Torture) que subirán el skill de los susodichos.

Después tenemos los efectitos nuevos: explosiones, fuego y más explosiones. Para "explotarlos" al máximo, hay unos sets de miniaturas que nos permitirán filmar escenas que, de otra manera, no podríamos (como una persecución de helicópteros, o algún bicho gigante en una ciudad).



Pero sin duda, lo que más vale la pena de esta expansión es la Freecam, algo que siempre quise desde que probé The Movies y me planteé la pregunta: ¿Por qué no puedo colocar la cámara a donde YO quiero? Bueno, este agregado nos permite exactamente eso. Cuando creemos nuestra propia película veremos una pequeña opción a la derecha que nos deja mover la cámara por la totalidad de la escena. Si es de nuestro agrado, por ejemplo, colocamos la cámara a la altura de alguna ventana, le damos el efecto de binoculares y parece que alguien estuviera vigilando la zona. Esto también hace las veces de espectaculares vistas en movimiento, sólo basta con dejar dos cámaras en cada extremo del lugar, seleccionar la velocidad y yastá.

Concluyendo: esta expansión agradará, sin duda alguna, a los fanáticos del primer juego ya que expande un poco su finito universo; mientras que a los que no les gustó mucho, pueden dejarla pasar sin remordimientos. Yo sigo mirando al último par de creaciones de Lionhead de costado.

PUNTAJE

+ Miniaturas, algunos sets interesantes, ¡Freecam!

– Se vuelve repetitivo, dificultad elevada para los no experimentados, gráficos que podrían haber sido mejores.

La primera expansión del tycoon The Movies

71%

MUY BUENO

FICHA TÉCNICA

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Procesador de 733 Mhz – Placa de video de 16Mb – 256Mb de RAM – 900 Mb de espacio libre en el disco rígido

Desarrollador: Blue Fang Games | Distribuidor: Microsoft Game Studios | Soporte Multiplayer: No posee

ZOO TYCOON 2: AFRICAN ADVENTURE

POR Luciana Decristófaro

AVENTURÁNDOME POR LAS SABANAS AFRICANAS

Lo miré. Me miró. Y lo tuve para siempre. El dinero me resultaba superfluo al lado de mi incondicional amor hacia él. Valía el gasto. Valía el esfuerzo.

Todo sucedió cuando me encontraba revisando las listas de animales inmigrantes como si de bolsas de caramelos se tratasen. ¿Un lobo de Etiopía? ¿A quién se le ocurre agregar un animal tan aburrido? ¿Jirafas Masai? ¿Mandriles? Nada de eso podía afectar mi frío corazón… Hasta que lo vi. Un adorable suricata mirándome desde el menú de adopción; no pude resistirme y lo adopté, a él solo y para mí solita. Mi tesoro… Tanto me encariñé con él que decidí darle un nombre y así fue como Meerkat 1 pasó a llamarse Tommy. Éramos inseparables, pasaba mis tardes en el zoológico peinándolo, sacándole fotos y limpiando sus desechos. Desafortunadamente mi amor solo no le alcanzaba y tuve que adoptarle más amiguitos; sin embargo como mis celos me superaban, adopté cinco machos y una sola hembra, con la vaga esperanza de que al menos se reprodujeran otros y tuviera un espectáculo que ofrecer al público. Pero nada, ni un coqueteo. Decidí castrarlo para acabar con mi sufrimiento amoroso y, en vez de eso, me equivoqué de botón y lo liberé al mundo salvaje. Oops. Bueno, fue educativamente lindo mientras duró y, aunque sea, aprendí que los suricatas no pueden vivir solos como mascota. Tendré que conformarme con la vieja tortuga.



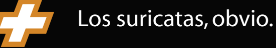
¿Y...?

Una vez más, Microsoft Games nos trajo una expansión para uno de sus juegos menos notables. Anterior a esta expansión se encuentra "Endangered Species" que quien les habla pasó en alto su análisis en absoluto silencio. Este nuevo pack nos trae nuevos objetos y veinte especies africanas que pueden ser divididas en ocho grupos según el bioma al que pertenecen. Tenemos una especie de raras jirafas, tortugas, monos, hienas rayadas (y yo que pensaba que todas lo eran), un animalito simpático llamado Bongo, unos búfalos y demases animales con poco atractivo al menos a mis ojos.

• Tommy el suricata •

En resumidas cuentas, esta expansión pretende agregar a nuestra colección una variedad interesante de animales que cumplen la única función que cumplió siempre Zoo Tycoon, y ésta es proporcionar educación a los más chicos sobre los animales y sus distintas formas de vida, de cómo la jirafa no puede convivir con una hiena, de cómo un puma y una gacela no pueden cruzarse y de cómo los suricatas deben vivir en su habitat natural.


PUNTAJE


+ Los suricatas, obvio.

– Sacando los animales, no hay nada nuevo que probar.

Un add-on 100% africano.

48%

MALO

TIM CAIN

LO QUE LA TECNOLOGÍA TRAJO Y EL TIEMPO SE LLEVÓ

POR Luciana Decristófaro

Nacido el 25 de Agosto de 1965 (según su perfil en el foro The adrenaline Vault), tuvo su primer encuentro con la industria gamer con Electronic Arts por allá por el año 1982, donde fue el programador principal del título Grand Slam Bridge. Más adelante, Timothy Cain se graduó de la universidad, recibiendo un master en ciencias de la computación. Tras haber recibido su título, entró a Interplay Productions, donde trabajó desde 1992 hasta 1998, y recibió crédito por seis juegos que produjera dicha empresa.

• Tim "Paper-bag head man" Cain •

WAR, WAR NEVER CHANGES

Sin duda, uno de los títulos que lo llevarían al reconocimiento es Fallout, juego que sigue vivo gracias a sus mods no-oficiales y al énfasis que logró en el desarrollo de personajes y sus diferentes reacciones frente el mundo que los rodea. Tim fue el programador, diseñador y cabeza del proyecto. Dotado de un humor bastante particular, este título llegó a ser de culto y amado por la mayoría de los fanáticos del género RPG, al cual Tim dedicó mayormente su vida, siendo un gran fanático de ellos. Fallout es para Tim su hijo preferido y se pueden encontrar easter eggs y alusiones varias al juego; como ser en Arcanum, donde encontrábamos una vaca de dos cabezas que se decía proceder "de un dudoso desierto".



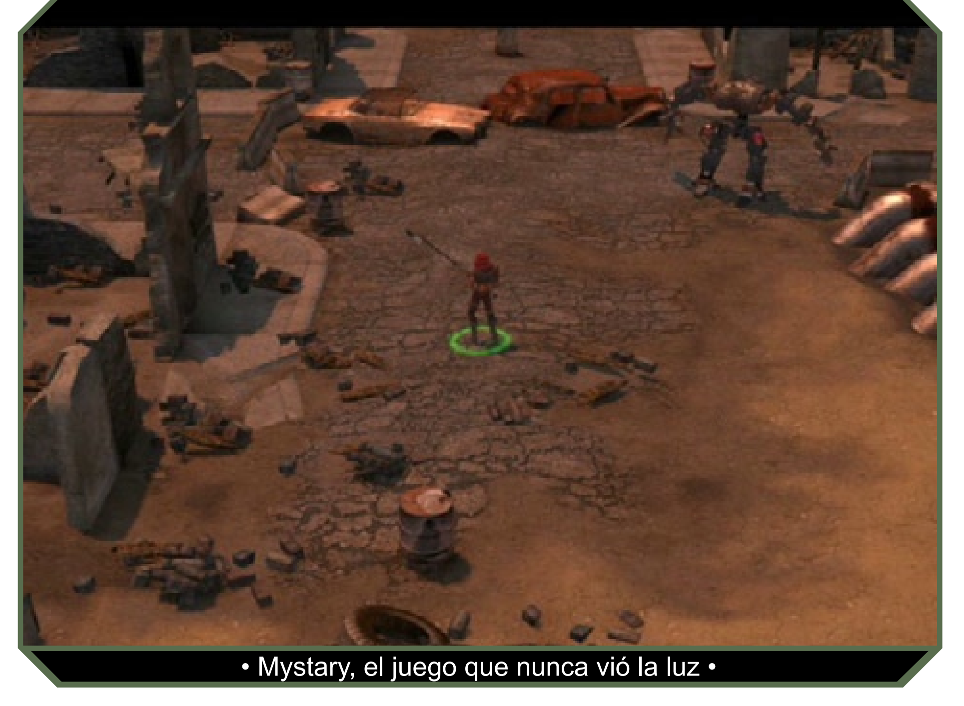
Luego de que Tim comenzara a trabajar en Fallout 2, decidió abandonar Interplay para fundar su propia empresa con dos amigos que también trabajaban con él, a saber: Leonard Boyarsky (director de arte) y Jason Anderson (también encargado del apartado gráfico). Con esta separación Tim supo que ya no tenía esperanzas sobre la licencia y dijo, en una entrevista, que habían preguntado por la venta de la misma pero les dieron un no por respuesta.

TROIKA GAMES

De esta unión con sus amigos nació Troika Games en 1998, que tuvo como primogénito a Arcanum of Steamworks and Magick Obscura, un RPG situado en un mundo fantástico y, al mismo tiempo, con características Steampunk (subgénero de ciencia ficción que cuenta del uso de tecnologías avanzadas modernas, mucho tiempo atrás en contexto histórico, pero que eran llevadas a cabo mediante la ciencia y avances reales de esa época). Este híbrido mundo luchaba constantemente contra los dos bandos que lo y se aniquilaban mutuamente: la magia y la tecnología.
Con una historia que toma giros variados e interesantes, pero con unos cuantos loops y quests que fueron terminados a la ligera, Arcanum fue un buen comienzo, aunque no recibió demasiada atención ni publicidad.

Luego a éste le siguió The Temple of Elemental Evil, un juego basado en un conocido módulo de Dungeons & Dragons y está adaptado según la edición 3.5 de las reglas del mismo. Tuvo más reconocimiento que Arcanum por ser un juego orientado ya a un grupo de jugadores en especial, ni más ni menos que a los roleros reales, de papel y lápiz.




• Mystary, el juego que nunca vió la luz •

Y, probablemente, el único título de Troika que tuvo la suficiente atención como para ser considerado (al menos por mí) como sobrevalorado es Vampire: The Masquerade: Bloodines; el cual está basado, una vez más, en un juego de rol de papel y lápiz. Seguramente el éxito de este juego se deba a que pocos juegos, por no decir ninguno, se adentraron tanto en el mundo vampírico como lo hizo Bloodlines. En este juego comenzamos seteando nuestra raza de vampiro, pudiendo elegir desde un demente Malkavian hasta un bestial y sediento de sangre Nosferatu. Después del éxito que Bloodlines supuso, Troika se fue en picada.

Se encontraban desarrollando un RPG post-apocalíptico símil Fallout que podía suponer un gran avance en el subgénero tras la pérdida de su querido hijo pródigo. Y aunque screenshots y videos de gameplay fueron dados a conocer a los fans de Troika, no encontraron un publisher que afirmara el proyecto y éste pasó al olvido, como muchos otros proyectos de esta índole. Así fue como Mystary (el apodo que ganó el juego por los fans) quedó sepultado bajo las arenas de algún muerto desierto.

FALLOUT... ¿3?

Aunque los fans lo vienen reclamando desde hace ya un tiempo, no se conocen fechas a ciencia cierta. Lo cierto es que Interplay (quien hubo estado a cargo de los dos Fallout) canceló su desarrollo por Black Isle, luego quebró, quedando Bethesda a cargo del posible nuevo título; y, en un principio, se dijo que quería hacerse un MMORPG orientado al mundo de Fallout. Ya que Bethesda está lejos de quebrar (y mucho menos con su gran mina de oro: The Elder Scrolls) la posibilidad de que F3 salga a la venta es bastante real. En esta pasada E3 sólo pudo observarse una bandera que nos deja claro que, en algún momento, veremos una continuación a la saga. Lo que sí es seguro es que Cain, el genio detrás del juego, no estará participando en el proyecto, y cuando los diseñadores cambian, el corazón del juego deja de ser el mismo.

Para cerrar esta nota debo decir que desde la quiebra de Troika en el 2005, nada se supo de Cain, ni de Anderson, ni de Boyarsky. Por lo que su presente y futuro se encuentran sumidos en un misterio. ¿Renacerán de las cenizas algún día para brindarnos más horas de entretenimiento?

JUEGOLOGÍA

Troika

•**Arcanum of Steamworks and Magick Obscura** (2001)
•Temple of Elemental Evil: A classic Greyhawk Adventure
•Vampire: The Masquearde: Bloodlines (2004)

Interplay

•The Bard's Tale Construction Set (1991)
•Rags to Riches: The financial market Simulation (1993)
•Stonekeep (Error handling code) (1995)
•Atomic Bomberman (participación)(1996)
•M.A.X. (participó en:) (1993)
•Star Trek: Starfleet Academy(participó en:) (1997)
•**Fallout** (1997)
•**Fallout 2**(1998)

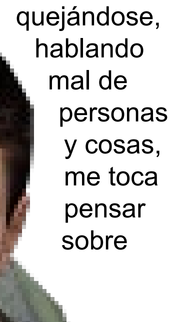


QUERIDO SEÑOR PRATT

POR Matías Leder

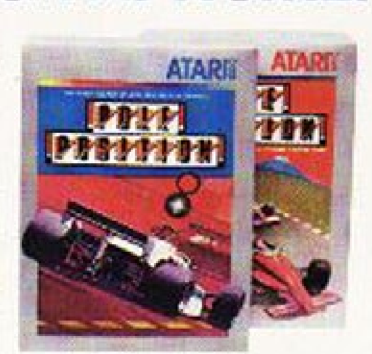
CÓMO MANCHAR LA REPUTACIÓN DE UNA EXCELENTE ORGANIZACIÓN

No hace mucho, de parte de la Cruz Roja canadiense, David Pratt se puso en contacto con una firma de abogados que representa a numerosas compañías de videojuegos (con gente como Jack Thompson, de la que hablé hace unos meses, es importante tener una buena) con el objetivo de solicitar que se retire el uso del emblema de la Cruz Roja de los videojuegos, en especial los que son tan violentos como los FPS.
Uno al principio no entiende, sin embargo es verdad que el emblema de la Cruz Roja, o sea el "+" rojo sobre fondo blanco, se utiliza enormemente para representar todo elemento médico.
Según este señor Pratt, ninguna sede de la Cruz Roja dio la autorización para que se use dicho logo.
En pocas palabras, ellos ven como algo negativo que su logo sea usado en videojuegos que tengan lenguaje ofensivo o violencia -y sin violencia en el juego nadie necesitaría a la Cruz Roja-, y apuntan principalmente a que se dé a entender que el símbolo (de nuevo: un más rojo sobre fondo blanco, no es tan difícil de recrear incluso por accidente) no es de dominio público, algo que jugadores mas jóvenes puede llegar a entender al verlo en numerosas ocasiones usado en juegos. Para esto pretende, mediante acciones legales, no llevar a los juegos a abandonar el uso del logo totalmente sino "dejar de utilizarlo ilegalmente".



AHORA DESDE EL PUNTO DE VISTA GAMER:

Siendo una persona que disfruta quejándose, hablando mal de personas y cosas, me toca pensar sobre esto; si bien es cierto que se utiliza el logo de esta organización, éste se utiliza representando justamente lo que la organización hace, ¿esto no es publicidad gratuita?
El emblema de la Cruz Roja es algo que ya está difundido en la sociedad, es decir que uno ve ese símbolo y entiende: Salud, Hospital, Medicamentos, etcétera. Ya dejó de ser el símbolo de la Cruz Roja para ser algo tan fácil de interpretar como el logo de baño de hombres, o el de prohibido fumar. Creo que es algo plenamente estúpido y pretencioso el tratar de evitar que se use. ¿Tal vez la Cruz Roja se está quedando sin gente a la que socorrer? Lo dudo, ¿tal vez este señor Pratt debería remangarse y laburar en algo importante y no en esta pelotudez? Definitivamente. La Cruz Roja hace un trabajo importantísimo en todo el mundo, que aplaudo con todo mi alma, y ver que un miembro con algo de importancia dentro de la misma dedique aunque sea una fracción de su tiempo a semejante boludez me infla las pelotas más aún que el tema de la nota de opinión de Nicoletti.
Lo peor sería que otros sigan el ejemplo, imaginen que El imperio del Sol Naciente (Japón, ¡Burros!) decida que su emblema tampoco se puede usar en videojuegos. No podríamos ver más manchas de sangre redondas en paredes blancas... Pegarle un tiro en la frente a un británico lo obligaría involuntariamente a violar los derechos de autor a un fanático del fútbol japonés.
Para terminar me queda la frase que dije ahí arriba: "dejar de utilizarlo ilegalmente". Básicamente el Señor Pratt quiere que las compañías de videojuegos le paguen a la Cruz Roja para usar este logo. Querido Pratt, si tanto te importa este asunto, ¿por qué no dedicás más de tu tiempo a laburar en pro del necesitado y menos en este camino que indica que tu objetivo final es cambiar el logo propiamente dicho de "+" a un "$" rojo sobre fondo blanco?. Y antes de hacer calentar a los gamers, pensá en cuantos de ellos colaboramos con la Cruz Roja.



MAX PAYNE 2: HALL OF MIRRORS

POR Walter Chacón

NO. NO SIN INCIDENTES (NI BUGS)

Modders, los felicito. Al fin, la paz reina en el corazón de los fanáticos. Finalmente, el deseo de encarnar a John Preston dejó de recurrir a nuestras mentes. Por fin, estamos completos. Fanáticos, hay una enfermedad en sus corazones. Su síntoma es la ansiedad. Su síntoma es la angustia. Su síntoma es la desesperanza. Su síntoma es el amor por los brillitos. La causa: la falta de un juego de Equilibrium. Pero fanáticos, feliciten a los modders, porque han creado una cura para esos males. Sacrificando año y medio de sus vidas, lograron terminar lo que les quitará esos males. Y ustedes, como fanáticos, DEBEN aceptar esta cura: Hall of Mirrors. Ahora estamos en paz, disfrutando otros manjares que salen para PC. La desesperanza se fue. El amor por los brillitos, un triste recuerdo. Ahora todos tenemos conciencia, que nos evitará decir cosas como "este juego es re groso porque tiene los re gráficos" y empezaremos a criticar lo que a todo el mundo le gusta pero con motivos. Modders, han ganado. ¡Contra todos los conflictos, contra toda su vagancia, hicieron que sobrevivamos!



EL PROZIUM ME AFECTÓ EL CEREBRO

Equilibrium, una película que pateaba tantos culos que la mayoría de las personas no la vio, nos mostraba un mundo en donde hubo una tercera guerra mundial y los sobrevivientes decidían que la única forma de que no hubiera otra matanza era crear una droga que suprima los sentimientos, controlando a todos los ciudadanos con un hermoso lavado de cerebro y teniendo como líder a una persona solamente conocida como "Padre".

Para asegurarse de que todas las personas tomen esta droga -llamada Prozium- se creó una nueva fuerza de la ley llamada Los Clérigos del Grammaton, que con un arte llamado Gun Katas usan sus armas de fuego como armas naturales, inflingiendo el máximo daño en la mayor cantidad de enemigos mientras el clérigo se mantiene a salvo. A partir de esta película se creó Hall of Mirrors, mod del hermoso Max Payne 2.
La premisa principal es encarnar a John Preston en la última escena de tiroteo, que no les voy a contar cómo es para no spoilear nada. Con un muy buen tutorial (que nos hace soltar una lágrima a los fanáticos, aunque la calidad de los videos sea muy pobre) aprenderemos los movimientos de Gun Katas. Hacer los movimientos es tan simple como presionar una tecla de movimiento y la barra espaciadora o el shift para una pose de esquive que nos mantendrá a salvo.
Luego del video, y algo de práctica si lo quieren, empezamos el modo principal. La bendita sala es bastante chica, aunque está repleta de sweepers. Estos enemigos están bien hechos y tienen la inteligencia de la película recreada a la perfección: se quedan quietos en su lugar disparando; a lo sumo nos siguen si tratamos de cubrirnos (¿con qué?). No les hace falta más, en el momento que dejamos de hacer movimientos locos somos acribillados, aunque el Prozium funciona bien como medida curativa. Entonces, nos bajan una vez por subestimarlos y en la siguiente los matamos a todos. Nos enfrentamos a dos enemigos más (que repito: no voy a decir quienes son para no spoilear) y terminamos. Nada de historias fan-fiction, tenemos esos cinco minutos de acción y la película ya termina. Pero entonces, ¿para qué estuvieron trabajando todo este tiempo? Bueno... También hay un modo que sería como un deathmatch por equipos, en el que tenemos que llevar a los ingenieros de la resistencia para que destruyan los contenedores de Prozium, mientras evitamos que el enemigo destruya nuestras cajas llenas de cosas ilegales. Este modo resulta entretenido en un principio, pero la pobre IA de nuestros ingenieros hace que los partidos duren tanto que nos terminamos cansando y sacando el juego. Un tanto decepcionado, me dispuse a probar el último modo: Yo VS todos los enemigos que van apareciendo en un mapa minúsculo, sobreviviendo la mayor cantidad de tiempo. La cantidad de diversión que se tiene aquí es increíble ya que, si bien al principio aparecen pocos sweepers, al poco tiempo vendrán en hordas, para terminar luchando contra cuatro clérigos al mismo tiempo. Parecería que se forman danzas de destrucción en la que ningún tipo cae hasta pasado un minuto. Definitivamente lo mejor del mod.





FICHA TÉCNICA

- **Juego original:** Max Payne 2
- **Peso:** 111 MB
- **Web:** http://hom.paynereactor.com

ALGUNOS ERRORES QUE NO DEBEN SER TOMADOS A LA LIGERA

Hay muchas cosas para reprocharle a esta modificación. Lo primero que se ve son los gráficos: los modelos son bastantes cuadrados, sobre todo en la cara del negro que parece que tuvo un accidente automovilístico. También hay algunas texturas que están un tanto lavadas, pero en situaciones contra diez enemigos eso poco importa.
Al pegar un salto al costado Preston atraviesa la pared con la mitad de su cuerpo, aunque si Max Payne choca contra las paredes como si fueran colchones no veo por qué él no puede mostrar ese clipping. Las poses de esquive nos hacen invencibles y se mantienen así mientras tengamos presionados el shift, pero no hay tanto problema por el hecho de que no le daremos a nada. Por el contrario, con técnicas que se activan con el espacio nos recontra cagan a tiros, reduciéndoles mucho su utilidad. Después está el drama de la duración, el hecho de que no podamos usar katanas y algún que otro dramita con el sonido.

CLERIC, I CAN ONLY HOPE ONE DAY TO BE AS UNCOMPROMISING AS YOU.

Más allá de que vi la película unas diez veces y todavía no me canso de hacerlo, los errores que presenta el mod son bastantes obvios. Sin embargo, también hay cosas que harán que los fanáticos disfrutemos a pleno, como voces o temas sacados de la película e incluso detalles mínimos como la destrucción de los visores cuando le pegamos a un sweeper con el mango del arma. Hasta que se pongan para corregir los errores y agregar un modo que le dé más duración al mod, sólo puedo recomendar Hall of Mirrors a los que disfrutaron la película. Para quienes no vieron Equilibrium, solo puedo recomendarles que la vean, la vuelvan a ver y la vean otra vez, y luego prueben el mod. *PIP PIP* Oh, tengo que inyectarme la dosis matutina.


• Grammaton Cleric 1st Class •

SPACE COWBOY

POR Matias Leder

KNOCKING ON HEAVEN´S DOORS

Con cada nuevo mes comienza para mi la búsqueda de algún MMO nuevo que usar para ganar 2 paginas de espacio extra en la revista, lo cual me lleva a probar cientos de basuras gratuitas de menos que medio pelo. Pero en el camino me encontré con Space Cowboy, de la mano que hace un tiempo nos trajera Fly for Fun, una especie de Lineage 2 animero. Pero Space Cowboy no nos trae solo algo mas de point and clic, este juego nos brinda toda la emoción de un arcade de naves 3d al mejor estilo Rouge Squadron, con el sabroso aditivo de ser un juego online masivo.

El juego tiene un argumento base muy extenso, con bastante información sobre el conflicto general, y sobre los terrenos en disputa, pero planeo resumirlo en pocas líneas: a 50 años desde la llegada al planeta Phillon, las colonias se encontraron en una disputa por los recursos, cansados de ser usados como herramientas por las superpotencias nacionalistas, un grupo de pilotos se separo y formo el movimiento antinacionalista, ahora ambos bandos batallan por el control de la mayor cantidad de recursos posibles. Y los que pelean somos nosotros claro, al mando de uno de los 4 poderosos GEARs que tenemos a nuestra disposición; cada uno de estos tiene una funcion especifica dentro de una formación; cada uno de estos gears tiene diferentes tipos de armamentos y habilidades que habilitamos subiendo de niveles, y en los combates a gran escala que se forman en este juego es imprescindible que cada miembro sepa usar bien a su GEAR, o todo su escuadron sufrira las consecuencias.



TOYS IN THE ATTIC

Cada GEAR posee sus propios objetos (aunque algunos puedan ser usados por mas de un modelo), estos son armamento principal (metralla, plasma, etc), armamento secundario (misiles), propulsión, radar, defensa, computador de vuelo, etc. La cantidad de variantes que cada pieza posee es enorme, y muchas veces tenemos que pensar un buen rato que pieza es la mas indicada en cada ocasión; para que se hagan una idea, los misiles varian en: velocidad, alcance, daño, cantidad, velocidad de disparo, angulo de giro, angulo de fijación, efectividad, y duración de vuelo. Tal vez sea algo bizarro que reventemos un Rock (una especie de águila sobrecrecida) y nos deje un motor de avión como recompensa, pero a esta altura ya estamos acostumbrado a esa clase de bizarreadas. Todos estos items pueden ser upgradeados, vendidos o guardados en las ciudades, claro, ahí es donde nos bajamos del avión y damos nuestra cara, si bien falta variedad aquí, solo hay cuatro modelos para cada sexo, con mucha gente cada ciudad parece habitada por un ejercito de clones, clones que caminan como patos; tal vez hicieron un juego de aviones porque eran pésimos animando movimientos, pero bueno, tampoco es tan grave.



WILD HORSES



Caza Balanceado entre poder de fuego y maniobrabilidad, razón por la que es el mas comúnmente usado, si bien su poder de fuego y maniobrabilidad no están a la altura de un I-GEAR, es capaz de recibir un par de golpes y permanecer en el aire para seguir peleando.



Caza especializado en Aire-Aire, posee los motores mas rápidos y la mayor maniobrabilidad. Debido a la amenaza de los misiles, no hay armadura que sirva, es por eso que el I-GEAR sacrifica su resistencia para ganar agilidad; la idea no es resistir el impacto de un misil, sino tratar de no ser impactados en primer lugar.



Este avión de soporte no posee ni la potencia de fuego ni la velocidad de los cazas, pero lo compensa con una resistencia bestial, y la capacidad de regenerarse, pensado como un avión de soporte es capaz de mantenerse en el aire tras recibir numerosos impactos, al tiempo que ayuda a mantener a sus compañeros de flota volando mediante reparaciones y reabastecimiento, y si algún pobre diablo entra en su rango de fuego va a caer y muy rápido.

A-GEAR

En un juego de aviones ¿quien querría usar un tanque? Aunque muchos puedan preguntarse eso, el A-GEAR es un miembro indispensable del grupo, con un alcance enorme, un poder de fuego terrible, y la tranquilidad de saber que en medio del combate es muy difícil para un avión bajo fuego enemigo apuntar a algo que esta en el piso, este tanque realmente marca la diferencia en batallas grandes.





GATEWAY SHUFFLE

Fuera de las ciudades es donde la acción toma forma, desde un comienzo fácil, donde nosotros atacamos primero y las criaturas que son nuestros blancos simplemente pululan esperando que las reventemos, a medida que avanzamos por los diferentes escenarios vamos a encontrar desde enormes monstruos agresivos, hasta bandas de rebeldes que nos van a querer bajar a toda costa. Cada escenario esta unido por portales similares a los de freelancer, y aunque queda feo que sea la unica forma de pasar de uno a otro, no queda tan feo como las paredes invisibles que nos chocamos al llegar al limite del mapa. Pero esto no es nada, todas las limitaciones que este juego tiene se ven compensadas con combates geniales, donde la habilidad cuenta tanto o mas que el avión que manejamos, ya desde participar en un asalto al territorio hostil a encontraron a un rezagado de algún ataque enemigo que se perdió y busca salir de nuestro terreno a toda prisa nos trae momentos muy satisfactorios, donde un error de calculo nos manda con el avión hacia el piso y en llamas.

Realmente dos paginas es poco para hablar de este juego, para ser gratuito es una alternativa muy interesante para todo amante de los MMORPGs, que si bien técnicamente no brilla, si lo hace en su jugabilidad; y solo tiene que entrar en su sitio www.space-cowboy.net para disfrutarlo, y les recomiendo leer la enorme cantidad de información que hay en ese sitio, para saber bien como comenzar en esta guerra en la que es divertido participar.

NOS VEMOS VAQUERO ESPACIAL

TODO POR DOS PESOS

FILOSOFIA MÁS QUE BARATA

EL SEÑOR DE LA GUERRA

POR Maximiliano Nicoletti

EN BUSCA DE UN PROCTÓLOGO

La guerra de Irak nos tiene hinchadas las pelotas. Sí, así, cortita y al pie. Desde el primer momento. Ya está, se acabó la nota. Vayan a ver las fotitos de otra nota más interesante.
Bueno, bueno, voy a decir por qué. La guerra de Irak nos tiene hinchadas las pelotas desde el primer momento. Que hay bombas nucleares. Que no hay bombas nucleares. Que lo queremos agarrar a Saddam. Que los liberales dicen que es sólo por petróleo. Que la insurrección. Que un nuevo gobierno democrático. Ya estamos hartos. Para hacer política jugamos a Sim City. Lo nuestro, claro está, son los videojuegos.
Claro que ahora llegó la hora de los videojuegos que representen esta guerra actual en Irak. Y vuelta a hinchar las pelotas.

Como anunciáramos en nuestro número anterior dentro de nuestro pequeño espacio de noticias, la compañía neoyorkina Kuma Reality Games, quienes claman ser los líderes de juegos episódicos, lanzarán Assault on Iran, Part 3: Payback in Irak. Un juego episódico es una maniobra de los desarrolladores para hacer juegos más actuales y, aunque más cortos, con menor tiempo de salida entre uno y su continuación, pero esto es tema para otra nota.
Para hacer una preview de un juego de guerra tenemos, justamente, la sección de previews, por lo que en esta pequeña nota de relleno no vamos a tratar temas técnicos de Payback in Irak, sino qué es lo que nos lleva a decir que nos tiene las pelotas hinchadas. Hay dos formas de que a uno se le hinchen las pelotas. Uno es que algo o alguien sea lo suficientemente redundante sobre un tema molesto como para que te acuerdes de su madre tan reiteradamente y de formas tan variadas que Borges, que ya que estamos se cumplieron veinte años de su fallecimiento el pasado mes, podría haber escrito una recopilación de poesías sólo con esas puteadas. La otra forma de que se nos hinchen las pelotas es una pequeña enfermedad, operable en ciertos casos, llamada Varicoceles. Ya de solamente conocer los síntomas no se la deseo a nadie. Pero no desvariemos, volvamos al punto y demos un ejemplo. Por ejemplo, que un grupo de personas se pase el día diciendo que tu grupo de amigos es el enviado del demonio y no sirven para nada, eso hincha las pelotas. Ahora bien, aplicando esto podemos saber que la guerra de Irak nos hincha las pelotas porque es siempre lo mismo y, además, ahora va a seguir siendo lo mismo pero en el ámbito de los videojuegos.



Con Assault on Iran, Kuma Reality Games desarrolló un argumento en el cual simulaban un ataque realista en una instalación nuclear iraní, clave para esta Nación, con ayuda táctica de un científico nuclear iraní, traidor a su patria. Ahora bien, ¿cuál es el problema principal de esto? ¿La palabra nuclear en todo el argumento? ¿El científico traidor? ¿El patriotismo norteamericano? No. El problema es que, más allá de todo el bombo que le dan en Norteamérica a la actividad nuclear iraní, los islámicos no salieron muy contentos de todo esto y empezaron su respuesta. Así es como la guerra se trasladó al marco videojugueril. La Unión de Sociedades Islámicas Estudiantiles (o como ustedes quieran traducir Union of Islamic Student Societies) tomó, aparentemente, partes del argumento de Assault on Iran, y se encuentra en vías de desarrollo del contraataque en esta guerra virtual que, lamento ser redundante (y, por ende, hinchar las pelotas), nos tiene las pelotas hinchadas. Dicha excusa política para acusar a los videojuegos de algún quilombo nuevo lleva el nombre de Commander Bahman y tendrá como objetivo principal la liberación de un científico iraní capturado por el ejército estadounidense. El simpático jueguito estaría en nuestras pantallas (en la mía no, tal vez en las de ustedes) en marzo del año próximo (si saben contar, le van a sumar uno a 2006 y no me van a hinchar las pelotas a mí para que les diga que es el 2007).
Pero, visto y considerando la inflamación testicular que surge de este conflicto armado, ésta no es la última palabra en el aspecto virtual, sino que Kuma Reality Games contesta a la gente de la UISS (ni a palos lo escribo otra vez) con Assault on Iran, Part 3: Payback in Irak, y vanaglorian a los competidores diciendo que su decisión de lanzar una contestación es algo que nunca previeron, y lo ven asimismo emocionante y competitivo. Mientras que Kuma se llena la boca con palabras de admiración hacia su contraparte que generó una continuación, tal vez sin quererlo, de un juego sólo para contestar a una guerra, nosotros nos llenamos los testículos con más y más redundancia sobre este conflicto armado que, más allá de todo punto, ha llenado nuestros genitales de nuevas y más ideadas excusas de desarrollo que ni la Varicoceles generaría tal volumen escrotal capaz de rozar los límites físicos gravitacionales establecidos desde la creación del planeta sobre la superficie terrestre. Bah, acabo de hacer un quilombo para decir que nos dejó las pelotas por el piso.